MAGIA i MIECZ

cena 35000 zł

nr 7(12)/94

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

[illegible] ISSN [illegible]



MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie awanturnicy z Orchi i poszukiwacze przygód ze Starego Świata oraz stratedzy

Korzystając z wydania dwunastego numeru *Magii i Miecza* chciałbym, jak na niewielki jubileusz przystało, dokonać małego podsumowania. *Magia i Miecz* ukazuje się od marca 1993 r., rozpoczęliśmy z objętością 32 str. Teraz mamy już 80 str. plus okładka. Najpierw wymienię to co nam się udało zdziałać w tym okresie:

– Po pierwsze udało nam się przetrwać, a nawet rozwinąć. Już to, samo w sobie, jest znaczącym osiągnięciem, gdyż rozpoczynaliśmy bardzo skromnie – niewielkim nakładem (2000 egz.) i z redakcją, liczącą trzy osoby (J. Musiał, J. Rodek, D. J. Toruń).

– Po wielu perturbacjach i rocznej pracy na tekstem wydaliśmy pierwszy w Polsce i, mamy nadzieję, nie ostatni pełny system RPG: **Warhammer Fantasy Role Play**. Nie obeszło się bez drobnych potknięć i błędów (częściowa errata *Warhammera* znajduje się w dziale listów), ale sądzimy, że w sumie nie wypadło najgorzej i książeczka prezentuje się całkiem, całkiem.

– W listopadzie ukazał się pierwszy z numerów specjalnych – *Labirynt*. Uwzględnimy wszystkie wasze opinie i sądzę, że numery następne będą znacznie lepiej opracowane.

– Ponadto w grudniu wydaliśmy pierwszy z dodatków do *Warhammera* – **Liczmistrz**. W sumie tych dodatków będzie około piętnastu – następny, zatytułowany **Galeria Bohaterów**, powinien ukazać się w tym samym czasie co numer, który właśnie czytasz.

– Z każdym kolejnym numerem zwiększaliśmy objętość i staraliśmy się poprawiać jego ogólną szatę graficzną oraz jakość prezentowanych materiałów. Nie znaczy to oczywiście, że już jesteśmy w pełni zadowoleni z tego, jak prezentuje się nasz magazyn. Nadal jest jeszcze wiele do zrobienia i poprawienia. Poczynając od jakości papieru, na którym jesteśmy drukowani, a kończąc na tym, że w przyszłości widzielibyśmy nasze pismo jako magazyn w pełni kolorowy. Na razie niestety nie jest to możliwe, gdyż wciąż mamy zbyt niski nakład, byśmy mogli sobie na to pozwolić. Ufamy jednak, że zainteresowanie grami RPG zwiększy się na tyle, iż kiedyś pozwoli nam to wydawać kolorowe pismo po rozsądnej cenie.

To, co nam się nie udało, to regularna, comiesięczna obecność w kioskach, a także wydanie wszystkich, zaplanowanych na ten rok rzeczy. *Księga wiedzy tajemnej* i *Piotrków 1939* ukażą się dopiero w styczniu.

Doskonale zdajemy sobie sprawę, że *Magia i Miecz* jest drogim czasopismem, lecz niestety w przyszłym roku będziemy musieli jeszcze bardziej zdrożeć. Nic na to nie możemy poradzić, gdyż jesteśmy uzależnieni od cen papieru i druku, a te w ostatnim okresie poszły w górę w sposób urągający wszelkim regułom. Tylko papier w ostatnim miesiącu zdrożał o 20%, a w styczniu, jak chodzą słuchy, ma być następna podwyżka o kolejne 20%. Jedyną rzeczą, która mogłaby nam w tej materii nieco ulżyć są reklamy, a tych jak na lekarstwo.

Dobra, dość narzekania na brutalną rzeczywistość. Często pytacie w listach o nasze plany wydawnicze. Chcielibyście wiedzieć konkretnie kiedy, co i za ile. I tu pojawia się zasadniczy problem. Z różnych przyczyn nie możemy już teraz określić dokładnego terminu ukazania się wszystkich pozycji, które zaplanowaliśmy na przyszły rok. Uchylając jednak nieco rąbka tajemnicy powiem, że przygotowujemy się do pełnego wydania poprawionego systemu *Kryształy Czasu*, systemu RPG dla początkujących autorstwa Andrzeja Sapkowskiego i dwóch dużych systemów RPG: **GURPS** i **Call of Cthulhu**, z których każdy, podobnie jak *Warhammer*, będzie uzupełniony szeregiem dodatków.

Prócz systemów **RPG** planujemy rozpoczęcie około lutego wydawania serii książek z fabułą osadzoną w światach gier. Na początek oczywiście pójdzie *Warhammer* – zbiór opowiadań w przekładzie Sławomira Kędzierskiego i znakomita trylogia *Konrad* w przekładzie Darosława J. Torunia. O innych planowanych publikacjach pisaliśmy na łamach *Magii i Miecza* już wcześniej.

Na zakończenie, z okazji zbliżających się Świąt Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku chciałbym złożyć wraz z całą redakcją *Magii i Miecza* wszystkim naszym czytelnikom najserdeczniejsze życzenia wszystkiego, czego sami sobie życzycie, a przede wszystkim udanych wypraw po skarby w 1995 roku.

(jr)

MAGIĄ I MIECZEM

MAG s.c.

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

SPIS TREŚCI:

ILUSTRACJE ORYGINALNE:

Monika Świetlik, str. 20-23, 44-45
Kaśka Trzeszczkowska, str. 35-40
Rafał Kucharski, str. 56-66
Witold Nowakowski, str. 26-28
Piotr Promiński i Marek Świetlicki, strategia
Jarosław Musiał, pozostałe

Wydawca: Jacek Rodek, „MAG".
Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gałecki (sekr. red.), Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graf.), Jacek Rodek, Darosław J. Toruń (red. nacz.), Wojciech Zalewski (strategia)
Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak
Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska
Stale współpracują: Marcin Nietrzebka, Jarosław Grzędowicz, Tomasz Kołodziejczak, Janusz T. J. Kusiński, Artur Szyndler
Adres korespondencyjny: Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa Plac Konstytucji 5/10
Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94 Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl
Skład i łamanie własne.

Drodzy moi!

Zbliża się koniec roku (przynajmniej w chwili, gdy piszę te słowa), ale jak dotąd nie zasypała nas jeszcze lawina śniegu. Zamiast tego spadły na nas stosy listów zarówno od zwolenników, jak i od przeciwników **„Kryształów Czasu"**. Pozwolę sobie zaprezentować przynajmniej część tej korespondencji. W większości wypadków tekst listu pozostawiłem bez żadnych zmian.

Zaczynamy!

Na wstępie zaznaczam, że nie zgadzam się z Piotrem i lubię grać w KC. Niestety, Piotr w wielu sprawach miał rację. W KC brakuje mi szczegółowych charakterystyk różnych ras. W 1 numerze MiM można znaleźć ich opisy, ale są one dość skąpe. Zachowanie elfów i krasnoludów jest mi dość łatwo sobie wyobrazić, ale „filozofii półolbrzymów" już nie wymyślę. Uważam, że ten temat powinien zostać opisany dokładniej (kultura to ważna rzecz!).

Piotr marudzi, że kultury Średniowiecza nie da się wpasować do Orchii. KŁAMSTWO. Ja sam włączyłem do Kryształów *system lenny i feudalny wczesnego średniowiecza i zdaje to egzamin. Oczywiście, nic nie przychodzi samo i trzeba:*

- przeczytać kilka książek historycznych,

- mieć wolny czas i kilka szarych komórek,

- mieć wyobraźnię i przede wszystkim ochotę.

Piotr twierdzi, że jak ktoś gra rycerzem, to musi odgrywać idiotę i nie ma tu żadnego wyboru. Uważam, że rycerzami, paladynami i czarnymi rycerzami nie powinni grać ludzie niedoświadczeni, ponieważ tylko się męczą. Gracz, którego bohater ma taką profesję powinien znać się na tym fachu. Znam taki przypadek, że paladyn chciał napadać na ludzi w ciemnych uliczkach, zabijać ich i ograbiać, a MG siedział, uśmiechając się i aprobując taki stan rzeczy.

Poruszymy teraz problem spisków przeciwko Katanowi.

1. Nie ma spisków przeciwko Katanowi i nikt się nie buntuje.

Zalecam Robertowi przeczytanie przygody „Demoniczna horda" i zwrócenie uwagi na bandę podróżujących na wargach goblinów.

2. Piotr bardzo chce zamordować Katana. Sądzę, że aby tego dokonać należy samemu zdobyć OGROMNĄ władzę (nie mylić z posiadaniem jakiegoś zamku), albo działać wraz z BARDZO wpływowymi ludźmi.

3. Nie ma wojen.

*Och! Piotrze, zwróć uwagę na opis Tagar w **MiM 6**. Czy aby na pewno panował między nimi pokój?*

Następną poruszoną przez Piotra sprawą jest brak rozmaitych legend i różnego typu opowieści. Dobrym przykładem na udowodnienie, że jest trochę inaczej jest wnikliwe przeczytanie historii rasy URUK-HAI.

Na koniec posłużę się cytatem z listu Piotra – „Ktoś mi zaraz powie, że wszystko zależy od MG" – nie Piotrze, od MG zależy wiele, a reszta zależy od graczy.

Paweł Łukasik

No, no, ciekawe. Ale to dopiero początek. Może teraz dla odprężenia wypowie się ktoś o innych poglądach.

Zgadzam się z kolegą Piotrem Mikszewskim, że świat Orchii jest niezbyt ciekawy, a nawet nudny. Po przeczytaniu pierwszych części systemu miałem ochotę na bohatera – buntownika, organizującego spisek przeciwko „boskiemu" Katanowi chociażby po to, by coś się w tym świecie działo. Słuszny jest zarzut, że rasy nie mają charakterystycznych kultur, więcej, one się wcale między sobą nie różnią. Wydaje mi się, że różnica pomiędzy „przeciętnym" Polakiem, a „przeciętnym" Saudyjczykiem jest przepaścią wobec różnicy między orkiem, a człowiekiem (czymże ten ork się tak wyróżnia – skośnymi oczami?). Mnogość różnych ras i podras ogranicza istnienie reptillionów; autor zapewne obawiał się skrzyżować reptilliona z elfem.

Osobiście bardzo wkurzyła mnie kwestia potraktowania języków Orchii, konkretnie ich nazw (? – uwaga redaktora). *Chociaż jeśli nie ma narodów, czy ludów to nie ma i takowych języków. Jeśli uznam za logiczne, to co napisałem w ostatnim zdaniu, to i tak nie mogę zrozumieć jak ludzie (elfy, orki i inne takie), mieszkańcy miejsc oddalonych od siebie o tysiące kilometrów mogą się swobodnie porozumiewać. Chyba, że tzw. orkowy jest interlinguą wszystkich ras (?).*

Swoją drogą słowa i nazwy z języka orków mogłyby być bardziej oryginalne.

Wiele można by jeszcze zarzucić Kryształom Czasu. *Zapytam tylko na koniec, czy nie ma w tym świecie „prawdziwych" religii, filozofii, ideologii? Czy nie istnieje nauka, sztuka, literatura?*

P.S. Istnienie jednego języka ludzkiego, elfiego orkowego, czy jakiegoś innego jest kompletną bzdurą! (Musiałem to napisać!).

Precz z Katanem!

Przemysław Ziobrowski

Po tym lekkim podgrzaniu dyskusji zacytujmy jeszcze fragmenty kilku innych listów.

...Brak realizmu walki? Jest to według mnie zarzut zupełnie bezpodstawny. Walkę w KC *można naprawdę przeprowadzić bardzo realistycznie. Nie spotkałem dotąd systemu, w którym ta część byłaby potraktowana tak dokładnie* (patrz *Twilight 2000* – uwaga głupka biernie przepisującego tekst) *Opóźnienie broni itp. bajery doskonale oddają atmosferę, a co ważniejsze dokładnie odwzorowują pole walki...*

Leszek Migdał

...Jak można prawić o nudnych kulturach, skoro nie poznało się nawet jednej dwudziestej całego świata? Nie należy przecież zapominać, że MiM zaprezentowała nam dokładny opis tylko jednej mapy. Jeśli chcemy czegoś innego zawsze możemy popłynąć na inną wyspę...

Marcin Kozera

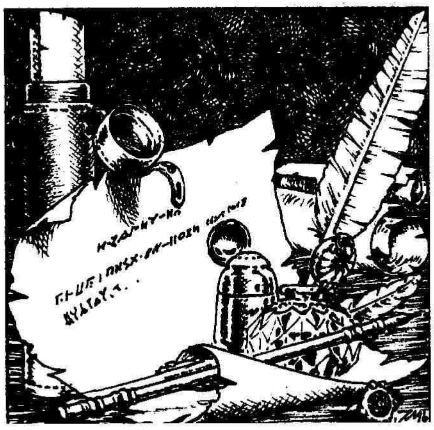
...Uważam, że list zamieszczony w 10 numerze MiM jest obrazą systemu Artura Szyndlera. Czyste oszczerstwo. Człowiek, który to pisał jest chyba bez wyobraźni. Takie listy powinniście palić albo wyrzucać, a nie drukować. Nie wiem jak takie rzeczy można wypisywać o pierwszym polskim systemie...

Tomasz Stępczyński

...Mało mnie szlag nie trafił po przeczytaniu listu z 10 numeru MiM. Autor (zapomnijmy o imieniu i nazwisku tego nieszczęśnika) popisał się zuchwałością i lekkomyślnością, określając Kryształy Czasu *jako system słaby i nudny (...) Chyba nie trudno wywnioskować ze skromnego opisu w 1 numerze MiM (reptillioni), informacji z numeru 4 (wybór profesji) i artykułu z numeru 9 (Vademecum cen, rozdział: Jak uzyskać zniżki), że reptillioni są rasą pogodną, muzykalną, obdarzoną dużym poczuciem humoru, szlachetną, nie lubiącą czynić zła, z reguły neutralną (nie chodzi mi o charakter) i pracowitą...*

Adam Kaźmierczak wraz z kolegami (ośmioma)

Uffff... I dalej...



...Włączając się do dyskusji, to uważamy, że KC są wyjątkowo nudne i nie mówimy tu tylko o Orchii. Same zasady przypominają VAT-owskie instrukcje podatkowe...

Ziemowit i Miłosz Kordeccy

A teraz coś z innego listu.

Napiszę, co w Kryształach *jest **dobre**, a co **beznadziejne**.*

Na początek, co dobre.

*– **SUPER**, extra rewelacją jest bestiariusz. Sposób prezentacji stworów z bestiariusza i ich mnogość czynią z niego mocną stronę* KC.

– Bardzo dobrym działem KC *jest część tycząca się mikstur i ziół. Szczególnie zioła są opracowane bardzo dokładnie i z rozmachem.*

– Magia. Mnogość czarów i ich różnorodność czyni z tego działu wielką podporę KC. *Chylę czoła przed Arturem Szyndlerem za wymyślenie ich aż tylu.*

– Bardzo dobre są też zasady wymyślone przez Andrzeja Miszkurkę i Tomka Kreczmara dotyczące punktów obłędu (...)

*No, a teraz to, co **przekreśla** wszystkie wielkie zalety* KC, *czyli jego wady:*

– Małe niedociągnięcia, możliwe do poprawienia przez każdego MG. Nie ma zasad dotyczących strzelania na bliską i na daleką odległość. Szansa trafienia z łuku celu będącego tuż przed nosem strzelca i takiego majaczącego gdzieś na horyzoncie jest taka sama. Dlaczego?

– Zaawansowana postać może mieć szybkość większą od konia i może go prześcignąć.

*– **Wielkim minusem**, zniechęcającym mnie do grania w* KC *jest awans postaci, a w szczególności brak jej rozwoju. Postać, która wybierze rycerza musi grać nim do kresu swoich dni (...) Powoduje to, że* KC *stają się nudne (wielka szkoda). Nabywanie umiejętności jest też dość nieciekawe. Postać na 1 POZ ma ich 18 i nowe umiejętności (aż 2) dostanie na POZ 10. Czy od POZ 1 do POZ 10 niczego innego nie można się nauczyć?*

Paweł Łukasik

I jeszcze dwa fragmenty:

– Zgadzam się z twierdzeniem, że opis Orchii, jej kultury i obyczajów jest ubogi. Jak jednak można porównywać KC *z systemami, które zostały wydane kilkakrotnie, a ich ostateczna formuła jest wynikiem wieloletnich doświadczeń? Przecież* KC *nie miały jeszcze nawet pierwszego wydania, a sposób przedstawienia ich w MiM jest daleki od doskonałości (...). Oskarża się* KC *o brak realizmu walki, co uważam za pomyłkę. Tym, co tak mówią, proponuję wnikliwiej przyjrzeć się temu elementowi gry w* AD&D. *Tam dopiero można spierać się o realizm. Jeżeli się dobrze zastanowić, to* KC *należą do tych nielicznych systemów, gdzie oprócz rzucania kostkami, w czasie walki trzeba również trochę pomyśleć (...).*

Jeśli gracze odczuwają, że zasady są zbyt skomplikowane, to znaczy, że ich MG nie radzi sobie z tym systemem i powinien prowadzić inny. Kryształy *nie są dla tych, którzy z matematyką są na bakier (...).*

Swojej opinii o Kryształach *jestem gotów bronić do ostatniej kropli atramentu.*

Sławomir Wrzesień

Uważam, że autor listu z nr 10 użył zbyt mocnych słów krytykując Orchię, a dokładniej Orcusa Wielkiego.

Po pierwsze, z opisu Orkusa wynika, że istnieją na nim pewne regiony, miasta będące pod kontrolą/wpływem danych ras i kultur. To, że na mapie nie ma grubą linią zaznaczonych państw, nie oznacza, że takie nie istnieją. Moim zdaniem Orchia to świat stosunkowo barwny – choć nie do przesady – i zróżnicowany.

Wojny i spiski...? Osobiście znam ludzi, którym wydaje się, że będąc na 5 POZ są już w stanie sprzątnąć Ostrogar z mapy Orkusa... No cóż, niektórzy czują się silni.

Marek Radziszewski

Myślę, że na dzisiaj dość tej sprzeczki, co oczywiście nie oznacza, że nie możecie już na ten temat pisać. Wprost przeciwnie. Z przyjemnością poznamy Wasze opinie. A skoro jesteśmy już przy *Kryształach Czasu*, mam do Was pewną prośbę. W związku z planowanym wydaniem książkowym tej gry chcielibyśmy, abyście przesłali do nas propozycje zmian w systemie, świecie itd. Napiszcie, co wam odpowiada, a co nie, zaś swoją wypowiedź postarajcie się jakoś uzasadnić. W ten sposób pomożecie nam nieco przeredagować samą grę, a jednocześnie będziecie mieli okazję wpłynąć na jej końcowy kształt.

Przejdźmy może do *Warhammera*. Otrzymujemy od Was wiele listów, w których wyrażacie swoją opinię o tej grze (z dużą przyjemnością mogę napisać, że zdecydowanej większości nabywców gra się podoba). Serdecznie dziękujemy za Wasze uwagi. Niestety, pomimo naszych starań do wydania polskiego wkradło się kilka błędów. Oto errata tych, o których wiemy:

Str. 18 – Tabela podstawowych profesji Łotra. Zamiast *rzezimieszek* powinno być: *oprych*.

Str. 32 – Profesja poganiacza mułów. Zamiast *25% szans na opiekę nad zwierzętami* powinno być: *25% szans na tresurę*.

Str. 166 – Zdanie na końcu opisu przyzywania żywiołaków powinno brzmieć: *Gdy stanie się niestabilny po raz drugi – zostaje natychmiast zniszczony.*

Str. 245 – W tabelkach charkterystyk węża, w ostatniej tabelce jest powtórzona nazwa *wąż skalny*, zaś powinno być *żmija*.

Str. 325 – Karta Bohatera. W tabelce charakterystyk, w schemacie rozwoju brakuje *+10 do* ***Ogd***.

Serdecznie prosimy, by osoby, które wiedzą o jakichś innych, niezauważonych przez nas pomyłkach, przekłamaniach i błędach dały nam znać.

Dociera do nas wiele telefonów i listów, w których pytacie o termin wydania dodatków do tej gry. **„Liczmistrz"** już się ukazał. Po świętach na rynku pojawi się **„Galeria bohaterów"** – dodatek służący do znacznie bardziej szczegółowego opisania bohatera. W drugiej połowie stycznia będziecie mogli kupić **„Księgę wiedzy tajemnej"**. Rzecz jasna, wszystkie oferowane przez nas dodatki są w języku polskim. Terminy wydania innych scenariuszy nie są jeszcze ustalone, ale postaramy się, by raz na miesiąc, może półtora ukazywało się coś nowego. Na pierwszy ogień pójdzie **„Potępieniec"**, czyli polska wersja **„Restless Dead"**. Zamierzamy wydać wszystkie dodatki do *Warhammera*, jakie ukazały się w Wielkiej Brytanii.

A oto kilka odpowiedzi na pytania dotyczące mechaniki gry:

– Czy opłaca się być niewierzącym bohaterem?

Trudne pytanie. Wiele zależy tu od Mistrza Gry, ale kilka spraw jest oczywistych. Po pierwsze, agnostyk nie może zostać ani kapłanem, ani nowicjuszem jakiegokolwiek bóstwa. Po drugie, nie ma co liczyć na jakiekolwiek boskie porady, cuda itp. Po trzecie, takiego osobnika bogowie mogą zechcieć ukarać za brak wiary. Po czwarte wreszcie, osoba taka może stać się obiektem zainteresowania któregoś z bogów Chaosu.

– Czy podacie w Magii i Mieczu *przykład porównania wielkości współczynników w* Kryształach *i w* Warhammerze*? Przydałoby się to do przerabiania „Kryształowych" czarów, potworów, przedmiotów itp.*

Nie podamy takiego zestawienia. Mijałoby się to z celem. *Kryształy Czasu* są systemem, w którym, mniej lub bardziej, ale można osadzić każdą przygodę (wynika to z samego świata, który jest typowym światem fantasy), natomiast *Warhammer* jest systemem dość specyficznym. Ma bardzo dokładnie opisany świat, do którego nie pasuje **ŻADEN** z czarów, przedmiotów czy potworów z *Kryształów*. Kłócą się one z wewnętrzną logiką tego świata i po prostu tam nie istnieją.

Powyższe pytania zadał Tomek Grabiński ze Słupska.

– Do czego potrzebny jest Poziom Socjalny?

Wiktor Orzechowski, Miechów

Poziom Socjalny jest miarą estymy, jaką cieszy się w Starym Świecie osoba parająca się daną profesją. Wysokość Poziomu Socjalnego określa modyfikator przyznawany takiej osobie do testu Ogd. Dokładne wyjaśnienie tego problemu zawarte jest w dodatku *Galeria bohaterów*.

– Czy w czasie odpoczynku, rekonwalescencji itp. można odzyskać Żywotność powyżej poziomu maksymalnego?

Oczywiście, że nie. Żywotność uzupełniona w trakcie odpoczynku czy poprzez leczenie NIGDY nie może wzrosnąć powyżej poziomu maksymalnego.

– Różdżka z gagatu. Co to jest gagat?

Gagat jest kamieniem, będącym odmianą węgla brunatnego. Jest dość miękki, palny, smoliście czarny.

– Przy stadiach Trupiego wyglądu *napisano, że straty Ogłady nie sumują się. Czy to znaczy, że przy przejściu z pierwszego stadium choroby (Ogd -5), do drugiego traci się kolejne 5 punktów Ogłady?*

Tak. Wyrażenie strata nie sumuje się z efektem stadium x, oznacza, że podana w konkretnym punkcie wielkość straty Ogd jest całkowita. Wynosi ona w pierwszym stadium choroby -5 punktów, w drugim -10, w trzecim -20.

– Przy charakterystyce wampira napisano: „Jak dla przybranej postaci, oprócz... i tu następuje wyliczenie zmian wielkości cech. Należy to dodać czy odjąć?

Zmiany w charakterystyce należy dodać do charakterystyki typowego przedstawiciela danego gatunku, czyli człowieka, wilka, nietoperza lub upiora.

– W charakterystyce nietoperza zwyczajnego nie wpisano Szybkości. Zamiast tego jest tam nigdzie nie opisana gwiazdka.

Szybkość nietoperza została podana w jego opisie. Napisano tam, że lata on jak istota pikująca. Prędkość ruchu takiej istoty jest podana w rozdziale Mistrza Gry na stronie 76 w części zatytułowanej Istoty latające.

– W zasadach ogólnych napisano, że żywiołaki nie posiadają Inteligencji. Tymczasem w charakterystyce Inteligencja jest wpisana i wynosi aż 90!

W zasadach napisano, że żywiołaki nie posiadają INDYWIDUALNEJ Inteligencji. Radzę dokładnie przeczytać opis zasad ogólnych dotyczących żywiołaków i zwrócić uwagę na fakt, iż wysokość cech każdego żywiołaka jest uzależniona od jego wielkości. Podana wysokość Inteligencji odnosi się do żywiołaka o wielkości „9", czyli najpotężniejszego. Reprezentuje ona ogólną świadomość żywiołu, z którego żywiołak powstał, a nie tego konkretnego osobnika.

– Podano za mało danych na temat punktów pancerza w różnych rodzajach zbroi (płytowa, kolcza, napierśniki). Nie opisano również hełmów i tarcz.

Podano punkty pancerza wszystkich występujących w grze pancerzy. Ich opis znajduje się na 122 stronie podręcznika. Różnica pomiędzy hełmami jest pozostawiona do uznania MG, ale różnią się one od siebie przykładowo tym, że osobę noszącą zamknięty hełm rycerski trudniej jest np., oślepić; do niektórych testów może mieć ona dodatnie bądź ujemne modyfikatory itp.

– W jaki sposób określa się wagę tworzonych postaci?

Sposób losowania wagi bohatera jest zamieszczony w dodatku *Galeria bohaterów*. Niestety, jest zbyt skomplikowany, by przytoczyć go na łamach **MiM**.

– Ile wynoszą Sz, Wt i punkty Uszkodzeń dla statków od barki wzwyż?

Pozostawiono je do uznania Mistrzowi Gry, który kierując się wielkościami podanymi w podręczniku może ustalić je na odpowiadającym mu poziomie. Pewne wskazówki w tej sprawie zawarte są w dodatku *Śmierć na rzece Reik*.

– Co oznacza WO w rubryce Zbroja na Karcie Bohatera?

WO oznacza Wartość Obciążenia danej części pancerza.

Wszystkie powyższe pytania zadał **Marcin Segit z Zamościa.**

I jeszcze jedno pytanie zadane przez **Rafała Myślińskiego.**

– Czy można zmienić charakter z dobrego na zły w przypadku elfa?

Zależy to wyłącznie od zdania MG, jednak osobiście nie pozwoliłbym na taką zmianę. Elfy leśne i wysokie zbyt nienawidzą elfów mrocznych, by zdołały tak radykalnie zmienić swój charakter, ale jeśli MG pozwoli...

Zostawmy może *Warhammera* i przejdźmy do innych spraw. Wielokrotnie wspominaliśmy o niespodziance dla prenumeratorów. Oto pierwsza z nich. Spośród osób, które zamówiły wszystkie wydane przez nas do tej pory produkty (czyli **MiM** 1-12, **Labirynt** nr 1 i **Warhammera**) wylosujemy jedną osobę, która otrzyma od nas **ZA DARMO** wszystkie produkty, które wydamy w roku przyszłym (pismo, dodatki do *Warhammera* i inne gry). Osób takich nie ma zbyt wiele, dlatego szanse są spore. Dodatkowo, wśród pozostałych z nich rozlosujemy trzy DARMOWE prenumeraty MiM, obejmujące sześć numerów; natomiast WSZYSCY tacy klienci otrzymają od nas warhammerowskie znaczki. Listę szczęśliwców opublikujemy w następnym numerze MiM.

Poniżej znajdziecie jeszcze pozdrowienia od autorów *Warhammera* (jeden z efektów naszego październikowego wyjazdu do Wielkiej Brytanii) oraz listę osób poszukujących partnerów do gry i klubów.

Przypominam, że aby uzyskać od nas odpowiedź indywidualną, należy do swego listu załączyć zaadresowaną do siebie kopertę wraz ze znaczkiem.

Korespondencję przejrzał Artur Marciniak

Gracze:

Szukam graczy w KC
Rafał Myśliński
ul. Szafera 14 m.34
Łódź (tel. 73-28-78)

Poszukuję graczy z Ciechanowa i okolic
Michał Napiwodzki (15 lat)
ul. Niemcewicza 3/4
06-400 Ciechanów (tel. 18-220)

Poszukuję graczy z Nowego Dworu i okolic
Andrzej Stolarz (16 lat)
ul. Lotników 7 m.64
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki

KLUBY

SZEDARIADA IV

Wrocław, 11-13.11.94

W dniach 11-13 listopada odbyła się we Wrocławiu kolejna, czwarta już, Szedariada. Tym razem jej organizacją zajęły się aż trzy kluby: KMGF „Melkor", SMF „Szedar" i KMPiF „Valhalla". Mimo jednak, wydawałoby się, dużej ilości organizatorów, kłopoty zaczęły się już przed rozpoczęciem. Dokładne informacje o konwencie zostały rozesłane dopiero na tydzień przed nim. Nie zraziło to jednak dużej rzeszy stałych bywalców i nowych uczestników, którzy przybyli w liczbie znacznie przekraczającej 300. Tym razem mapka zamieszczona w liście informacyjnym faktycznie pomagała trafić na teren imprezy, czyli do jednego z wrocławskich liceów.

Na początek każdy z uczestników otrzymał plakietkę i informator. Informator, mimo że po raz pierwszy drukowany, a nie kserowany, prezentował jednak znacznie niższy poziom w stosunku do innych, zbliżonych klasą konwentów. Zapewniano również, że ukazywać się będzie codzienna gazetka konwentowa (Krwawy Express), jednak jej wydanie znacznie się opóźniło i ograniczyło.

Jednak sam program konwentu był faktycznie imponujący. Praktycznie w każdym dniu imprezy o każdej porze coś się działo. Oprócz samych gier odbywały się seminaria, konkursy, spotkania, które przyjemnie umilały czas uczestników, a niektóre były faktycznie interesujące. Szczególną popularnością cieszyło się seminarium „Płeć w RPG" prowadzone przez Kiro i Piotrka Wojtowicza, które było chyba najlepszym punktem imprezy. Bardzo ciekawe było również seminarium cthulystyczne, prowadzone przez Jasia Rodrigueza i Piotra Wojtowicza, którzy przedstawilli mitologię Cthulhu korzystając także z niedostępnych w Polsce publikacji.

Dużą frekwencją cieszyły się również spotkania: z redakcją „Magii i Miecza", nowego pisma fantasy „Złoty Smok" i Jackiem Inglotem, który opowiadał o rychłym końcu polskiej literatury fantastycznej. Spotkanie dla tłumaczy zorganizowała również Dorota Żywno, tłumaczka cyklu „Dragonlance".

Odbyło się również wiele konkursów, dotyczących wielu różnych tematów: twórczości Zelaznego, cyberpunku, horroru, Beavisa&Buttheada, najlepiej pomalowanych figurek itp. Oczywiście nie zabrakło „Pucharu Kalessina", konkursu na najlepszego mistrza gry Szedariady, w ktorym przyznano jedynie wyróżnienia (Dlugi i Amin).

Na „Szedariadzie IV" przyznano również „wielką nagrodę za zasługi dla polskich gier fabularnych" za rok 1993, którą zdobyła firma Encore. Prawdopodobnie jednak była to pierwsza i ostatnia edycja tej nagrody, gdyż spotkanie kapituły dotyczące tegorocznych nominacji spotkało się z brakiem zainteresowania przedstawicieli znacznej części klubów.

Poza tym były oczywiście same gry. Było ich dużo, a nawet bardzo dużo, choć pod tym względem organizacja była raczej kiepska – brakowało tradycyjnej już tablicy informacyjnej, więc widać było wyraźnie graczy wałęsających się po korytarzach w poszukiwaniu mistrzów gry. Grano praktycznie we wszystko znane i jeszcze trochę rzeczy nieznanych. Dużą popularnością cieszył się Man o'War, któremu została poświęcona cała sala. Znaczna część uczestników grała oczywiście w „Kryształy Czasu" i polską edycję „Warhammera". Jak zwykle obecnych było kilka systemów autorskich, pojawiła się między innymi kolejna, bardziej dopracowana wersja „Agentów Insightu" Kota.

W sumie konwent należy uznać za udany. Mimo drobnych niedociągnięć organizacyjnych większość punktów bogatego programu została zrealizowana. A organizatorzy zapowiadają już następną „Szedariadę"...

Jacek Brzeziński

Dziękuję za pomoc w zdobyciu części informacji Janowi Rodriguezowi – J.B.

Bractwo z Arianrhod

Bractwo z Arianrhod powstało w maju 1994 we Wrocławiu. Utworzyły je osoby z długim doświadczeniem jako mistrzowie lub gracze w różnych systemach RPG i które organizowały trzy pierwsze „Szedariady" oraz aktywnie działały w lokalnym środowisku graczy. Idea powstania klubu wiąże się z poszukiwaniem nowej formuły działalności, która nie ograniczałaby się jedynie do grania oraz pogawędek.

Dlatego też postanowiono stworzyć Bractwo z Arianrhod, które oparto na następujących założeniach:

Członków Bractwa z Arianrhod dzieli się na dwa rodzaje, aktywnych i biernych. Członkiem aktywnym jest osoba, która regularnie oddaje swój wkład, czyli artykuły, scenariusze, prace graficzne etc. Członkiem biernym jest każda osoba, która jest do tego potencjalnie zdolna. Nie wprowadza się żadnych ograniczeń płci, wieku, miejsca pochodzenia bądź zamieszkania, rasy, planety itp... (każda istota w tym wszechświecie, a nawet ze światów równoległych).

Członkowie aktywni i tylko oni są uprawnieni do korzystania z całego zebranego materiału.

Ambitnym celem Bractwa z Arianrhod jest promowanie zgromadzonych materiałów i staranie się o ich publikację.

Aktualnie klub stara się promować tworzony przez siebie świat Zentrię oraz „zastanawia się" (w tej chwili już tylko nad terminem) nad organizacją konwentu w 1995 roku.

Adresy kontaktowe:

Piotr Wojtowicz (Cavalier de Jeux)
ul. Bacciarellego 13/7
Wrocław
Na sieci Internet:
Jan Rodriguez
<jrv@kchk.ch.pwr.wroc.pl>
oraz <behr.ci-1.ci.pwr.wroc.pl>.

Jan Rodriguez & „d'Arc"

W tym numerze rozpoczynamy prezentację najbardziej znanych klubów RPG. Planujemy również, być może już od następnego numeru, otworzyć rubrykę, w której zamieszczać będziemy informacje o tym, co dzieje się na świecie.

TANCERZE WOJNY

Matt Connell

tłum. Artur Marciniak

Poruszają się elegancko i z gracją, są śmiertelnie niebezpieczni w walce. Tancerze Wojny to elita wojowników leśnych elfów, którzy całkowicie poświęcają się doskonaleniu umiejętności bojowych. W *Tancerzach wojny* wprowadzono nową profesję dla elfich bohaterów, a twoi gracze otrzymują szansę, której mogą dostąpić jedynie nieliczni. Podejrzą tajemne obyczaje leśnych elfów.

Ten krótki scenariusz ma na celu wzbogacenie twej kampanii o nową profesję – *tancerza wojny*. Druga część artykułu, w której szczegółowo opisano pozycję, zajmowaną przez tancerzy wojny w elfim społeczeństwie, umiejętności i rytuały szkoleniowe oraz Adamnana-na-Brionhę, czczonego przez nich boga, pojawi się w następnym numerze *Magii i Miecza*.

Scenariusz najlepiej wykorzysta drużyna, w skład której wchodzą bohaterowie, będący elfami, ponieważ dana im będzie możliwość zostania tancerzem wojny i szkolenia wraz z trupą.

Przed rozegraniem przygody powinieneś dokładnie przeczytać cały scenariusz, szczególną uwagę zwracając na fragmenty, w których opisano sposób myślenia i działania tancerzy wojny. Pozwoli ci to przedstawić ich w przekonywujący sposób, co z kolei spowoduje, że twoi gracze lepiej wczują się w role swoich bohaterów.

Przygodę tę można rozegrać w jakimkolwiek odległym od cywilizacji, dużym lesie. Najlepiej byłoby, gdyby na jej początku bohaterowie byli zagubieni w puszczy, być może już bez żywności. Powinni właśnie zacząć się zastanawiać jak to wszystko się skończy...



Yavathol polowała z dala od osady, w której mieszkała jej trupa. Miękko i gibko jak dziki kot skradała się przez las, a jej oczy śledziły każdy ruch cieni. Czasami zatrzymywała się, nasłuchując, przykucnięta i gotowa do skoku. Promienie słońca igrały na ostrzu przytroczonego do pasa miecza, a wiatr rozwiewał grzywę ufarbowanych na czerwono włosów.

Nie było to zwykłe polowanie, ponieważ zwierzyna, którą tropiła była niejadalna i znacznie bardziej niebezpieczna niż jakikolwiek jeleń czy leśny kot. Dziś tropiła zwierzoludzi. Niedaleko było kilka skażonych Chaosem istot, słyszała nieprzyjemny dźwięk ich barbarzyńskiej mowy, niesiony powiewem wiatru.

Kiedy podczołgiwała się bliżej, przemknęła jej krótka myśl:

„Może powinnam zabrać ze sobą młodego Brightbrancha. Został przyjęty do trupy i rwie się do walki. Miałby niezłą okazję udowodnić, że już stał się prawdziwym tancerzem wojny."

Pozwoliła myśli odpłynąć – nadszedł czas na koncentrację i piękno walki, a nie problemy związane z przewodzeniem trupie. Wysoko ceniła samotne polowania, głównie ze względu na wyzwanie, z jakim się wiązały – zaś czas Brightbrancha jeszcze nadejdzie.

Grupa zwierzoludzi kłóciła się nad zmasakrowanymi szczątkami jakiegoś nieszczęsnego leśnego stworzenia. Byli obrzydliwi, pokryci gęstym futrem i łuskami. Wrzody na ich kończynach ciekły, w paszczach lśniły potężne, spływające krwią kły. Jeden miał spuchniętą głowę wielkiej żaby, inny ostre jak stal szpony i kolczasty ogon. Dla Yavathol byli niewyobrażalnie wstrętni – nawet najdziksze leśne stworzenia miały swe miejsce w naturze i własne, prymitywne piękno. Ci byli jedynie wypaczeniami, które należało bezlitośnie zabić.

Bursztynowe oczy elfki zabłysły, gdy ostrożnie wyszła z ukrycia i pokazała się stworom. W ręku niedbale trzymała miecz. Zwierzoludzie chrząknęli, przerwali ucztę i obrócili się, by stawić jej czoła. Spomiędzy warg Żabiogłowego wyrwał się krótki skrzek, a jeden z jego kompanów wysunął z ust mackę – na jej końcu mrugało pojedyncze oko. Obserwowało tancerkę wojny, kiedy Żabiogłowy przemówił.

– Sssss tylko, ksssst, tylko jeden elfsss?

Wargi zwierzoczłeka uniosły się, odsłaniając zęby. Wyglądało to tak, jakby kawałki surowej wątroby ześliznęły się z marmurowego blatu rzeźnickiego stołu. Oczy potwora z ciekawością patrzyły na Yavathol. Bez cienia strachu odwzajemniła spojrzenie, a w jej wzroku była tylko śmierć. Pewni zwycięstwa zwierzoludzie ruszyli do ataku, skrzecząc jakieś niezrozumiałe przekleństwa.

Kiedy zbliżyli się do elfki, Yavathol naprężyła mięśnie i wyskoczyła w powietrze, doskonale wyczuwając odpowiedni moment. Jej ciało bez wysiłku odbiło się od ziemi i pełnym gracji łukiem poszybowało nad stworami. Wylądowała za nimi, a jej miecz rozpoczął taniec, zawirował kręgiem błyszczącego srebra. Żabia głowa upadła w kurz, mamrocząc ostatnie przekleństwa. Ciało zwierzoczłeka postąpiło jeszcze krok do przodu. Purpurowa krew wciąż tryskała silnym strumieniem, gdy zwaliło się na ziemię. Pozostali zwierzoludzie obrócili się w stronę elfki. Yavathol zadała kilka błyskawicznych kopnięć i kolejny potwór runął na ziemię ze zmasakrowanym pyskiem.

Tancerka wojny zaczęła śpiewać. Jej głos wznosił się i opadał w dziwnej tonacji, ciało hipnotycznie kołysało się



w sieci dźwięków. Zwierzoludzie potrząsnęli głowami, ogłupieni dziwną pieśnią i ruchem. Kolejny z nich upadł nagle, czysto przecięty bezustannie poruszającą się klingą. Na jego twarzy jeszcze przez chwilę malowało się bezmierne zdziwienie.

Ostatni dwaj, przerażeni szybkością i gwałtownością wroga, stracili ducha do walki i rzucili się do ucieczki. Ramię Yavathol zakreśliło błyskawiczny łuk. Toporek ze świstem przeciął powietrze, promienie słońca błysnęły na ostrzu, zatańczyły wśród drzew tysiącem rozedrganych plamek. Czwarty zwierzoczłek padł na ziemię z roztrzaskaną czaszką.

Ostatniemu potworowi Yavathol pozwoliła uciec – powinien opowiedzieć swym kompanom kolejną straszną historię o tym zakątku lasu. Czyszcząc i polerując swój miecz kawałkiem jasnego materiału, elfka powróciła do trupy. Była zadowolona z polowania.

Kiedy wchodziła na polanę, w jej stronę ruszył młody elf. Był to Brightbranch, jego oczy błyszczały z podniecenia.

– Yavathol, przywódczyni, zwiadowcy dostrzegli obcych w lesie. Koło Strumienia Wielu Barw zauważono orków, tropiących inną grupę przybyszy spoza drzew.

Młodzieniec spojrzał na swego wodza, na jego twarzy malowała się nadzieja. Yavathol powiedziała z uśmiechem:

– Więc chodź. Weź Morfoina. Nadszedł czas twojej próby.

•W LESIE•

Gra powinna się rozpocząć od napełnienia bohaterów przeczuciem nieuchronnej klęski, nawiedzającego ich podczas przedzierania się przez gęsty las. Przeczytaj poniższy tekst swoim graczom...

Jest tu ciemno. Ciemno i mokro. Światło dnia powoli zanika, a deszcz nie przestaje padać, skapuje wielkimi kroplami z pokrytych mchem gałęzi. Wasze nerwy są napięte do granic wytrzymałości, kolejny odgłos wydany przez jakieś leśne stworzenie powoduje, że chwytacie za broń, ale gdy mu się przysłuchujecie, ucicha, tak jak wielokroć wcześniej. Kto, do cholery ma kompas, i gdzie, do diabła, jesteście?

Daj im czadu, niech się martwią. Przyciemnij światła w pokoju, w którym gracie, zwal jakieś półki nad ich głowami – zrób wszystko, co stworzy choćby cień nastroju!

•ATAK•

Kolejną atrakcją, oczekującą. naszych bohaterów jest atak dużej grupy orków..

Gdy tak idziecie w nadziei znalezienia jakiegoś suchego miejsca na nocleg, dobiega was z przodu chór chrapliwych głosów. Ktoś ku wam idzie! W waszych dłoniach błyszczy stal, a przez krzaki i zarośla nadciąga w waszym kierunku więcej stworów niż możecie to policzyć – wielkich, zielonych i wrzeszczących – ORKI!

Spotkanie z orkami należy tak przeprowadzić, by dać graczom wrażenie, że ich bohaterowie wpadli w duże tarapaty. Wystaw przeciwko nim tak wielu orków, ilu jest dla nich prawdziwym wyzwaniem, wkrótce potem sprawy przybiorą gorszy obrót, ponieważ do walki przyłączą się nowi przeciwnicy. Charakterystyki rozmaitych orków są podane poniżej, powinieneś użyć tylu przeciwników każdej kategorii, ilu sądzisz, że będzie potrzebne, ale miej na uwadze fakt, że większość oddziału składa się z normalnych wojowników. Spraw, by nie było wątpliwości, że orki nie dadzą nikomu pardonu i że jedynym wyjściem jest walka i drogie oddanie swych żywotów. Jeżeli dzisiaj czujesz się szczególnym sadystą, możesz nawet pozwolić drużynie pokonać po ciężkiej walce jedną grupę zielonoskórych, tylko po to, by gdy gracze zaczną już sobie składać gratulacje, zaskoczyć ich jeszcze większą liczbą brzydkich, zielonych paszczęk. Miłej zabawy!

Charakterystyka orka:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	3	4	7	20	1	30	30	20	30	30	20

Orki uzbrojone są w broń ręczną, a połowa dodatkowo ma tarcze.

Charakterystyka orka – bohatera:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	3	4	7	30	1	30	30	30	30	30	20

Bohaterowie są uzbrojeni w broń ręczną i tarcze.

Charakterystyka orka – herosa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	45	4	5	11	40	2	40	40	30	40	40	20

Herosi orków są uzbrojeni w broń dwuręczną i na każdym obszarze ciała mają jeden punkt pancerza.

•PRZYBYWA POMOC•

Dokładnie w chwili, gdy sprawy przybierają **naprawdę** zły obrót, nadciąga odsiecz w postaci tancerzy wojny – Yavathol i Morfoina, oraz towarzyszącego im Brightbrancha (charakterystyki poniżej). Naszym bohaterom zaczyna przyświecać promyk nadziei. Ponieważ cała ta walka jest i tak reżyserowana, byłoby trochę nieuczciwie pozwolić graczom na wydanie *punktu przeznaczenia* – właśnie chwila, w której gracz zamierza to zrobić jest najlepsza dla wprowadzenia tancerzy wojny do gry. Zamiast tracić tak cenny punkt, bohater powinien zostać uratowany przez jednego z elfów wpadającego w wir walki. Wejście to powinieneś przedstawić w tak dramatyczny sposób, jak to tylko możliwe – wydaj z siebie głośny okrzyk bojowy i przeczytaj poniższy tekst...

Krzyk przecinający powietrze mrozi na chwilę orków. Dwa zwinne elfy rzucają się do walki. Każdy z nich ma na głowie imponującą grzywę czerwonych włosów. Ostrza migoczą wokół nich, gdy wpadają w środek orków. Tuż za nimi walczy młodszy elf, z bardziej tradycyjną fryzurą. Przez cały czas krzyczy i zagrzewa się do walki. Zmieszanie wśród orków trwa tylko chwilę, za moment już się bronią. Pokrzepieni tą niespodziewaną odsieczą, z odnowionym zapałem kontynuujecie walkę – szanse wciąż nie są najlepsze, ale teraz macie przynajmniej jakąś nadzieję na zwycięstwo.

Tancerze wojny przystąpili do walki, używając swej specjalnej umiejętności *wirująca śmierć* (patrz niżej). Dzięki temu walczą z wielką gwałtownością, używając przy tym takich umiejętności specjalnych, jakie uznasz za odpowiednie. Powinieneś w ten sposób rozstrzygnąć bój, by po ciężkiej walce bohaterowie i Tancerze wojny okazali się zwycięzcami. Najprościej jest po prostu pozwolić wykonać całą robotę elfom, pozwalając bohaterom na stanie z boku i obserwację ich wyczynów, ale mimo wszystko spróbuj uniknąć takiej sytuacji. Pozwól zorientować się bohaterom, że aby zwyciężyli, muszą czynnie uczestniczyć w starciu. Nie przejmuj się żadnymi wynikami rzutów kostkami, po prostu rzuć garść kości, a później opisz rezultaty walki tak,



jak ci to odpowiada, ignorując przy tym wszelkie wyniki rzutów. Taka procedura znacznie przyśpieszy potyczkę – chyba nie chcesz, żeby gracze ze znudzonymi minami siedzieli dookoła stołu i patrzyli jak ty rzucasz kostkami za każdego elfa, a później orka, ściśle trzymając się przy tym wszelkich reguł (ataki bohaterów powinieneś jednak rozstrzygnąć według normalnych zasad).

•PO WALCE•

Kiedy bitwa dobiegła końca, Yavathol bierze Brightbrancha w ramiona, w ten sposób witając go w trupie. Młody elf jest z tego dumny, ale jednocześnie nieco zażenowany.

Nawet pomimo zakończenia walki, kłopoty bohaterów wcale się nie skończyły – leśne elfy traktują ich jak intruzów we własnym lesie, dlatego nasi herosi będą się musieli gęsto (i szybko) tłumaczyć, by zapobiec konfliktowi z tancerzami wojny. Przed rozegraniem tego kluczowego momentu przygody, powinieneś dokładnie przeczytać wszystkie informacje dotyczące tancerzy wojny, ich boga, pozycji jaką zajmują w społeczeństwie elfów i ich nastawienia do różnych ras, których przedstawiciele mogą być członkami drużyny. Informacje te zostaną zamieszczone w drugiej części artykułu, w kolejnym numerze **Magii i Miecza**. Ta końcowa część scenariusza powinna dostarczyć ci wszystkich wiadomości koniecznych do prawidłowego rozegrania przygody.

•YAVATHOL•

Yavathol jest przywódczynią trupy tancerzy wojny, która żyje w tej puszczy wspólnie z leśnymi elfami. Jest świetną wojowniczką, przywykłą do szacunku i posłuchu. Jest nieco nieokrzesana, a protekcjonalna arogancja, charakteryzująca wszystkich tancerzy wojny, u niej sięga szczytów.

Wygląd: Wygląda imponująco – Yavathol jest gibka i zwinna, odziana w dobrze skrojone skóry, szyję ma przystrojoną błyszczącymi klejnotami, a grzywa ufarbowanych na czerwono włosów współgra ze spojrzeniem przenikliwych, bursztynowych oczu. Potężny miecz, którym z taką łatwością włada, nosi na sobie ślady wielu bitew i ma połysk, właąciwy jedynie bardzo starym i bardzo dobrze konserwowanym ostrzom.

Zachowanie się: Jest arogancka i pewna siebie, domaga się, by bohaterowie wytłumaczyli co robią w lesie. Jeśli drużyna kaja się w przeprosinach, nie wywrze to na niej specjalnego wrażenia, ale gniewna i niegrzeczna odpowiedź również nie przypadnie jej do gustu. Jeżeli w grupie są jakieś elfy, będzie się zwracała głównie do nich, innych bohaterów prawie ignorując.

Yavathol nie lubi, ale toleruje ludzi i halflingów. Na tancerzach największe wrażenie wywiera skuteczność w boju i jeżeli drużyna zabiła wielu orków, okazała odwagę oraz hart ducha, Yavathol będzie ich traktowała dużo poważniej.

Jeśli w drużynie są jakieś krasnoludy, jej maniery będą się różnić w zależności od zachowania krasnoludów w czasie potyczki z orkami. Yavathol bardzo nie lubi krasnoludów, dlatego nawet jeśli bohater z tej rasy wykazał się w czasie walki, najlepsze na co może liczyć to poklepanie po głowie i protekcjonalna uwaga (*„dzielny wojowniczek, czyż nie?"*). Jeżeli krasnolud walczył niezbyt efektownie, równie dobrze Yavathol może go obrazić, wypowiadając uwagi typu *„bojaźliwy krecik"* i podobne. Jeżeli krasnolud (lub jego towarzysze) nie utrzyma swego języka na wodzy, Yavathol zaproponuje, że pozbędzie się kłopotliwego szkodnika, a jeśli nadal będzie prowokowana, nie zawaha się przed zaatakowaniem napastliwego bohatera. Jeżeli jasne będzie, że krasnolud traktowany jest jako pełnoprawny członek drużyny, przywódczyni tancerzy wojny stanie się bardzo podejrzliwa co do motywów pobytu grupy w lesie. Jeśli gracze będą nieostrożni, mogą sprowokować kolejną bitwę – w której nie mają szans na zwycięstwo. Jedyną rzeczą, która jest w stanie spowodować zmianę nastawienia do krasnoludów, jest udzielenie elfowi pomocy w czasie walki z orkami. Możesz to tak zaaranżować, że krasnolud będzie w miejscu, skąd może pomóc osaczonemu przez wielu orków Brightbranchowi – pamiętaj jednak, że jeśli bohaterowie **nie** pomogą młodemu elfowi, pozostali tancerze wojny wpadną w gniew. Dla gracza, prowadzącego krasnoluda jest to ciężkie spotkanie, dlatego należy odpowiednio wyważyć proporcje pomiędzy rozegraniem trudnej sytuacji, a zwykłą niesprawiedliwością. Jeżeli drużynie uda się porozumieć z Yavathol bez doprowadzenia jej do stanu, w którym zaatakuje bohaterów (co będzie raczej niemiłe!), tancerka zaproponuje im, że przed zapadnięciem ciemności zaprowadzi ich do osiedla elfów. Jednak zanim to zrobi, każdy krasnolud zostanie przynajmniej rozbrojony, a w najgorszym wypadku związany i zakneblowany!

Charakterystyka Yavathol:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	70	45	5	5	10	75	3	45	40	55	60	45	40

Umiejętności: *Akrobatyka, Bojowy śpiew*, Bystry wzrok, Celny cios, Celne strzelanie – broń rzucana, Jeździectwo – koń, Oburęczność, Rozkojarzenie*, Silny cios, Specjalna broń – dwuręczna, Śpiew, Taniec, Unieruchomienie*, Uniki, Wirująca śmierć**

* Specjalne umiejętności tancerzy wojny, które będą opisane w następnym numerze **Magii i Miecza**.

Wyposażenie: topór, miecz dwuręczny, skórzany pancerz (0/1 PP na całe ciało oprócz głowy), wysadzana klejnotami obroża (kamienie to tygrysie oczka, obroża jest warta 100 złotych koron)





Yavathol wiedzie Morfoina i Brightbrancha do boju.

•MORFOIN•

Morfoin jest cenionym członkiem trupy, jej głównym muzykiem i wirtuozem gry na bębnach i kobzie. Mniej arogancki od swej przywódczyni, Morfoin zajmie się rannymi bohaterami wykorzystując przy tym swą umiejętność *leczenia ran*. Na jego głowie sterczy wspaniały czub włosów, ułożonych przy pomocy żywicy. W przypadku starcia z bohaterami Morfoin poprze Yavathol, ale zauważy, że *„...oni tak samo jak my nie kochają orków...”*.

Charakterystyka Morfoina:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	60	40	4	4	8	70	2	50	40	50	50	45	40

Umiejętności: *Akrobatyka, Bojowy śpiew*, Bystry wzrok, Celny cios, Celne strzelanie – broń rzucana, Leczenie ran, Muzykalność, Rozkojarzenie*, Silny cios, Specjalna broń – dwuręczna, Śpiew, Taniec, Unieruchomienie*, Uniki, Wirująca śmierć**

* Specjalne umiejętności tancerzy wojny, które będą opisane w następnym numerze **Magii i Miecza**.

Wyposażenie: dwa miecze, dwa topory do rzucania, kolczuga (1 PP na korpus i ramiona)

•BRIGHTBRANCH•

Młody elf, który chce zostać tancerzem wojny. Przeszedł przez wszystkie, oprócz jednego, wymagane rytuały. Pozostał mu jedynie test walki. Wykorzystano tu bój z orkami – jeżeli dobrze się w nim spisze, zostanie tancerzem wojny i rozpocznie swój specjalny trening. Dlatego walczy z odwagą i zdecydowaniem, stara się dokonać jakiegoś bohaterskiego wyczynu i to tak, by widziała to Yavathol. Jest całkowicie pod wrażeniem swych towarzyszy i zachowuje się identycznie jak oni. Pamiętaj, że chce jak najszybciej zostać tancerzem i w nieco irytujący sposób może powtarzać to, co mówi pozostała dwójka.

Charakterystyka Brightbrancha:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	40	4	3	7	60	2	40	40	50	50	45	45

Umiejętności: *Opieka nad zwierzętami, Ukrywanie się na wsi, Bystry wzrok, Taniec, Tropienie, Łowiectwo, Cichy chód w mieście, Specjalna broń – dwuręczna, Wyczucie kierunku, Jeździectwo – koń, Sekretny język – Rangerów, Sekretne znaki – zwiadowców i drwali.*

* Specjalne umiejętności tancerzy wojny, które będą opisane w następnym numerze **Magii i Miecza**.

Wyposażenie: miecz dwuręczny, koszulka kolcza (1PP na korpus)

•OSIEDLE ELFÓW•

Zakładając, że Tancerze Wojny są dobrze nastawieni do drużyny (jeżeli nie, to bohaterowie zostaną w lesie żywi lub martwi w zależności od stwarzanych przez nich problemów), bohaterowie zostaną poprowadzeni przez las ku polanie, na której mieści się osada leśnych elfów. Przeczytaj poniższy tekst swoim graczom...

Elfy kiwają na was, byście szli za nimi. Ruszają, gwałtownie przedzierając się przez gęste zarośla. W niedługim czasie natrafiacie na sprytnie ukrytą ścieżkę. Idziecie jakieś pół godziny, kiedy znikają ostatnie promienie słońca i ogarnia was noc.

Elfy potrafią *widzieć w ciemnościach* i zadający mrok ich nie spowalnia. Osoby, które nie posiadają tej umiejętności będą mieć kłopoty – potykają się i być może zgubią coś z ekwipunku. Elfy nie pozwalają zaświecić lampy, mówiąc, że światło przyciągnie drapieżniki. Jeżeli się ich poprosi, zwolnią tempo marszu i pomogą bohaterom, ale będą nietaktownie komentować małą przydatność ludzkich oczu. Po kolejnej godzinie drużyna dociera w końcu do osiedla...

W końcu chyba doszliście – ścieżka wychodzi na wielką polanę, skąpo oświetloną ogniskiem płonącym w centrum obozu. Yavathol każe wam poczekać i odchodzi w kierunku potężnego, górującego nad polaną dębu. Pozostałe dwa elfy czekają z wami. Wkrótce przyłączają się do was nadchodzące od strony ognia inne elfy. Obserwują was w ciszy, najwyraźniej na coś oczekując. Po kilku minutach Tancerka Wojny powraca, towarzyszy jej potężnie zbudowany elf o szlachetnych rysach twarzy.

– Witajcie – odzywa się – Yavathol opowiedziała mi o wydarzeniach w lesie, dlatego przyznaliśmy wam, zabójcom orków, prawo gości. Mówię to ja, Lord Erdil.

Yavathol chrząka i odchodzi, a wraz z nią jej dwaj towarzysze.

– Wybaczcie jej, ale musi się zajmować wieloma sprawami – dziś Brightbranch okazał się wartym imienia tancerza wojny. Chodźcie, ogrzejcie się przy ogniu i pożywcie się skromnym jadłem i napojem.



Bohaterowie dostają wino i jedzenie, a także chatę, w której mogą spędzić noc. Wszystkie kłopotliwe krasnoludy muszą pozostać w budynku, ale również dostają posiłek. Ci, którzy wywarli na Tancerzach wrażenie są traktowani w ten sam sposób co reszta drużyny, chociaż w obrębie osiedla nie wolno im nosić broni.

Wielu leśnych elfów jest ciekawych ludzi i pytają bohaterów o różne rzeczy. Niewielu kiedykolwiek odwiedzało miasta i są nimi szczególnie zainteresowani. Kręcą głowami, nie rozumiejąc w jaki sposób jakakolwiek rozumna istota może żyć w takich warunkach. Rozpoczynają ożywioną dyskusję na temat zalet rozmaitych stylów życia. Niektórzy z nich wyrażą być może chęć spróbowania życia odmiennego od dotychczasowego (ku wielkiemu rozbawieniu swych towarzyszy). Elfy leśne przywiązują wielką wagę do umiejętności dyskutowania i, by rozmowa toczyła się żywiej, szczodrze leją owocowe wino.

Powyższe spotkanie daje graczom wielkie możliwości do wczucia się w role swych bohaterów, stwarzając wspaniałą okazję opowiedzenia swych poprzednich wyczynów. Elfy są zadowolone mogąc przekazać podstawowe informacje na temat Tancerzy Wojny, i zwyczajów tej dziwnej kasty wojowników (patrz **Tancerze wojny i społeczeństwo elfów** w następnym numerze). Kiedy robi się późno, elfy zaczynają grać na różnych instrumentach, zapraszając do tego samego bohaterów, po czym stopniowo odchodzą, pozwalając swym gościom się wyspać.

•DZIEŃ NASTĘPNY•

Jeżeli w drużynie nie ma elfów, bohaterowie są tuż po świcie budzeni i odprowadzani na skraj lasu. Dostają ostrzeżenie przed zapuszczaniem się bez zaproszenia tak głęboko w lasy świata, po czym eskorta odchodzi. Bohaterowie, jak gdyby nigdy nic się nie wydarzyło, mogą kontynuować przygodę, która sprowadziła ich w te okolice.

Jeśli w drużynie jest jeden czy kilku elfów, grupa zostaje zaproszona do pozostania i przyglądania się końcowemu przyjęciu Brightbrancha do trupy tancerzy wojny. Przeczytaj graczom poniższy tekst...

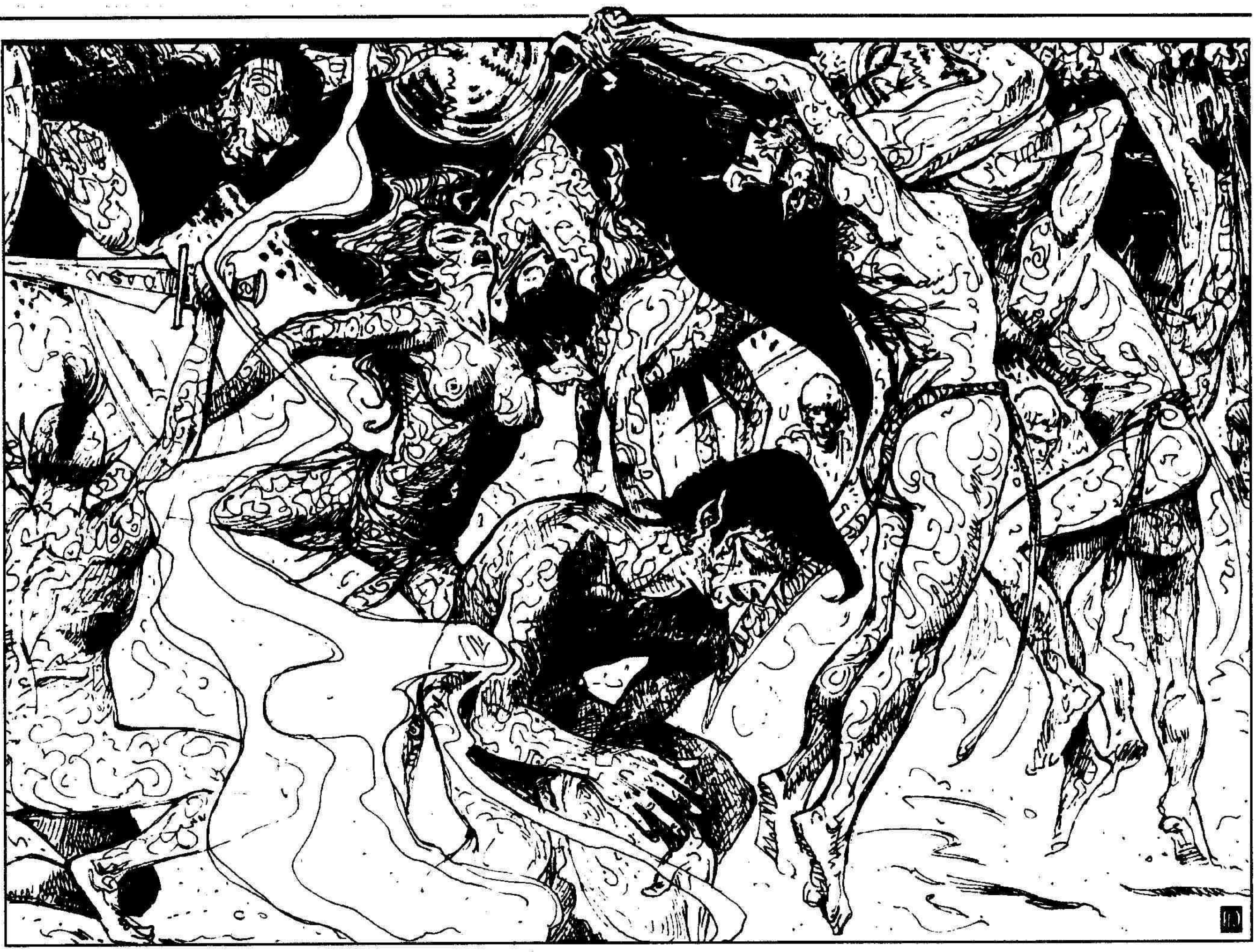
Po smacznym śniadaniu z orzechów laskowych, jeżyn oraz owocowych soków, do waszej chaty wchodzi Lord Erdil.

– Dzień dobry. Ufam, że spaliście dobrze i że śniadanie was nasyciło. Pomyślałem, że zanim odejdziecie, możecie zechcieć obserwować wstąpienie Brightbrancha do trupy Yavathol. Będzie to wspaniałe przedstawienie. Zwykle nie pozwalamy obcym oglądać takich ceremonii, ale ponieważ wasze przeznaczenie skrzyżowało się już ze ścieżką Brightbrancha, Yavathol zgodziła się na wasze uczestnictwo.

Nieznaczny grymas na twarzy elfa wskazuje, że uzyskanie zgody nie było łatwe.

– Może zastanawiacie się dlaczego składam wam taką propozycję – powód jest prosty. Chcemy, byście ujrzeli potęgę naszych wojowników i opowiedzieli o niej innym ludziom. Chodźcie więc, milczcie i patrzcie.

Lord Edril prowadzi was przez polanę do dużej chaty z dala od zabudowań. Wokół niej stoi już wielu elfów, gospodarz zaprasza was ruchem ręki do zajęcia miejsca w kręgu. Gdy to robicie, rozlega się zniewalające bicie bębnów i w wejściu do budynku pojawia się Morfoin. Gra na bębnie, który wydaje się być zrobiony z orczej skóry. Pojawia się też kilku innych Tancerzy Wojny. Ich ciała i włosy są pomalowane w tęczowe wzory. Wszyscy zaczynają się ruszać w rytm uderzeń bębna. Rytm jest coraz szybszy, taniec staje się coraz gwałtowniejszy. Młody elf, którego pomimo ufarbowanych i postawionych w czub włosów oraz malunków na ciele rozpoznajecie jako Brightbrancha, wychodzi z chaty. Niesie miecz, a jego oczy błyszczą.



– Nie spał całą noc – szepcze Lord Erdil. – Ćwiczył.

Kiedy młodzieniec przyłącza się do innych tancerzy wojny, wierzycie w to z łatwością. Pokaz jest niesamowity – wydaje się, że elfy przezwyciężyły grawitację, skaczą i robią salta, prześlizgują się przez powietrze i jednocześnie mistrzowsko panują nad bronią. Uderzenia w bęben są teraz niesłychanie szybkie, kiedy już jesteście pewni, że Tancerze padną ze zmęczenia, taniec kończy się potężnym uderzeniem. Zapada cisza, Yavathol, której występ jakby w ogóle nie zmęczył, występuje przed pozostałych członków swej trupy i mówi.

– Taniec ten spełnia dwa zadania. Po pierwsze, przypomina nam jaką siłą dysponujemy tu, w sercu lasu, po drugie pozwala nam powitać w naszej trupie Brightbrancha. Jest on już Tancerzem Wojny, wybranym z pośród elfów, wojownikiem. Oddajcie mu należny szacunek.

Kiedy elfka obraca się w waszą stronę, na jej twarzy pojawia się groźny grymas.

– Widzę, że niektórzy z was są ciekawi, na ile my, Tancerze Wojny, jesteśmy dobrzy w boju. Jeżeli wasza odwaga dorównuje ciekawości, zapraszam was do zmierzenia się ze mną.

Wśród elfów rozlegają się szmery, wszyscy patrzą na zaskoczonego takim rozwojem wypadków Lorda Edrila. Zanim przemówi, jego spojrzenie błądzi po sylwetce tancerki.

– Jeśli ktoś spośród was życzy sobie sprawdzić się w walce przeciwko Yavathol, to wasze prawo. Ale obowiązuje nas prawo gościnności, i teraz wasze życie jest święte. Proponuję, by ci z was, którzy chcą walczyć stanęli wspólnie przeciw Tancerce. Z chwilą, gdy zostaniecie zranieni, musicie zaprzestać walki. Yavathol – jeśli twe życie będzie w niebezpieczeństwie będziesz musiała się poddać, gdyż nie chcę cię stracić. Jeżeli Tancerka podda się zanim wszyscy jej przeciwnicy zostaną zranieni, uznamy ją za przegraną.

Jeśli któryś z bohaterów chce podjąć wyzwanie, zgromadzone elfy formują wielki krąg. W nim właśnie będzie się toczyć walka. Lord Edril mówi jeszcze, że w odrzuceniu walki nie ma niczego niehonorowego, ale uśmieszek na twarzy Yavathol stoi w sprzeczności z jego słowami.

Tancerka wojny nie oszczędza się i walczy najlepiej, jak potrafi. Podda się tylko wtedy, gdy jej *Żywotność* spadnie do jednego lub mniej punktów. W przypadku, gdy któryś z wcześniej zranionych bohaterów będzie próbował kontynuować walkę, zostanie odciągnięty przez innych elfów i zbesztany za brak opanowania. Jeśli Yavathol zostanie pokonana, pogratuluje bohaterom ich umiejętności, tym razem nie pomijając nawet krasnoludów. Jeżeli zwycięży, powie coś protekcjonalnie na temat odwagi swych przeciwników. Pozostałe elfy, niezależnie od wyniku walki będą traktowały uczestniczących w niej bohaterów z szacunkiem. Po pojedynku podany zostanie posiłek, a wszystkim rannym pomoże Morfoin.

W przypadku, gdy któryś z bohaterów – elfów wyrazi swoje zainteresowanie i powie, że chciałby zostać tancerzem wojny, powinieneś przejść do drugiej części tego artykułu. Szczegółowo opisuje ona szkolenie i profesję tancerza wojny. Jeśli nikt się tym nie zainteresuje (a Lord Erdil na pewno tego nie zaproponuje), drużyna zostanie zaopatrzona w prowiant i odprowadzona na skraj lasu, co ostatecznie zakończy tę przygodę.

CIĄG DALSZY NASTĄPI

Scenariusz **Tancerze Wojny** będzie dokończony w 13 numerze Magii i Miecza. W dokończeniu znajdziecie szczegółowy opis profesji tancerza wojny, szkolenia jakie przechodzi i opis Adamnana-na-Brionhy, boga tancerzy wojny.

UPS!

System pechowych trafień w *WFRP*

Ashley Dennison oraz Graeme Davis

 tłum. Jacek Brzeziński

System trafień krytycznych w grze **Warhammer Fantasy Roleplay** daje możliwość odnoszenia korzyści ze szczęśliwych i wyjątkowo celnych trafień, lecz nic nie mówi o sytuacji odwrotnej - gdy bohaterowi przydarzy się coś tragicznego w skutkach. Ten krótki artykuł opisuje system pechowych trafień krytycznych, działający analogicznie do oryginalnego systemu trafień krytycznych w **WFRP**.

Określanie pechowych trafień

Gdy bohaterowi nie powiedzie się rzut ataku (tzn. wyrzuci więcej niż jego lub jej **WW** *i rzuci dublet*, zdarzył się pech. Stąd też na przykład bohater o **WW** = 45 będzie miał pecha przy rzutach 55, 66, 77, 88, 99, 00.

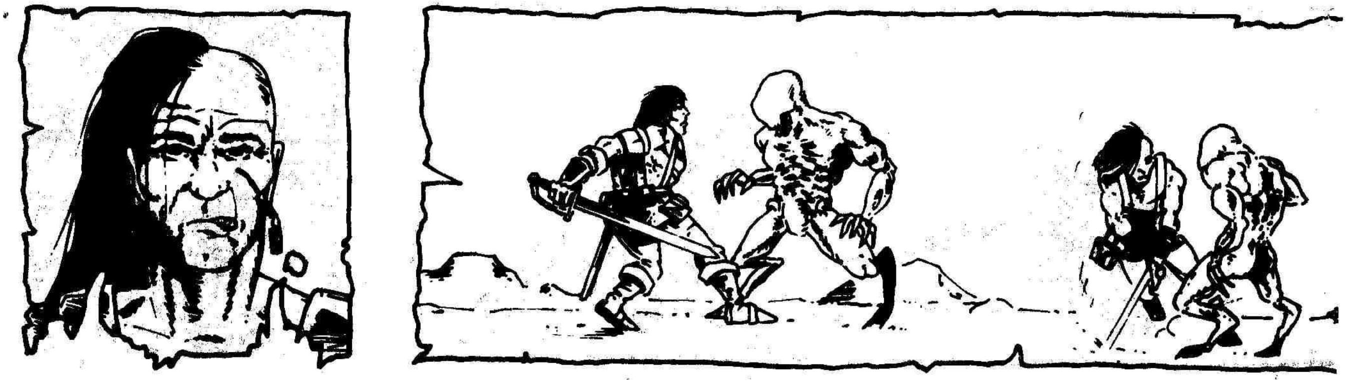
Gdy zdarzy się pech, odczytaj jego skutek w odpowiedniej z poniższych tabel.

Tabela 1: Broń jedno- i dwuręczna, włącznie z bronią drzewcową

Rzut	Rezultat
11	Szczególnie widowiskowym manewrem udało ci się wbić ostry koniec twej broni w twą własną nogę (rzuć K6: 1-3 w lewą, 4-6 w prawą). Och! Nie zapomnij dodać swej *Siły* do ataku.
22	Twój potężny cios minął się z przeciwnikiem i uderzył prosto w ziemię. Twa broń pęka z głośnym trzaskiem, a z twoim ramieniem jest tylko niewiele lepiej. Tracisz 10 punktów **Zr** i 10 punktów **I** na następne 5 rund i wszystkie ataki w następnej rundzie – miej nadzieję, że masz jakąś inną broń, której mógłbyś użyć.
33	Twa broń ze świstem przecina powietrze uderzając w twego przeciwnika, lecz nagle wyrywa ci się z uścisku i odlatuje na K6 metrów w losowym kierunku (rzuć K8: 1 - do przodu, 2 - do przodu na prawo, 3 - na prawo, 4 - do tyłu na prawo, 5 - do tyłu, 6 - do tyłu na lewo, 7 - na lewo, 8 - do przodu na lewo).
44	Nie mając zupełnie poczucia przyzwoitości, twój przeciwnik uskakuje przed ciosem, który przeciąłby go na pół. Nie jesteś w stanie zatrzymać ciosu i potykasz się, przewracając na ziemię. Podniesienie się zajmuje ci K4 rundy, a do tego czasu twój przeciwnik atakując cię otrzymuje modyfikator +10 do swej **WW**.
55	Przeliczasz się z własnymi siłami i prawie się potykasz, dzięki czemu wykręcasz sobie łokieć próbując odzyskać równowagę. Tracisz 1 punkt **Sz** i 10 punktów **I** na 5 rund.
66	Nadmiernie entuzjastyczny cios mija się z przeciwnikiem, a ty zauważasz, że odsłoniłeś się całkowicie przed kontratakiem. W następnej rundzie tracisz 20 punktów I. Możesz tylko parować, nie atakować.
77	Broń wymyka ci się z ręki. Nie upuszczasz jej, lecz tracisz możliwości atakowania nią lub parowania w tej rundzie.
88	Twa broń uderza w gardę przeciwnika, wstrząsając twym ramieniem. Tracisz następną możliwość ataku.
99	Twoje trafienie jest zupełnie chybione, pozostawia cię w niezdarnej pozycji. Twój przeciwnik zaatakuje w następnej rundzie jako pierwszy, niezależnie od **I**.
00	Twój cios jest niezdarny; musisz odzyskać pozycję, zanim będziesz mógł znów zaatakować. W następnej rundzie tracisz 10 punktów **I** i 10 punktów **WW**.

Tabela 2: Pięści i bronie naturalne

Rzut	Rezultat
11	Z głośnym i bolesnym chrupnięciem kości twej dłoni/szczęki/czegokolwiek łamią się. Tracisz 1 punkt **Żyw**. Tego sposobu atakowania nie możesz wykorzystywać aż do chwili, gdy zostanie udzielona ci pomoc medyczna. Z powodu bólu wszystkie twoje cechy procentowe spadają do połowy swej wartości.
22	Zalewa cię fala bólu w chwili, gdy nadrywasz sobie któryś z istotnych mięśni. Tego sposobu atakowania nie możesz wykorzystywać przez K6 rund, a nawet później możesz atakować tylko z połową swej normalnej **WW** do chwili, gdy zostanie ci udzielona pomoc medyczna.
33	Atakując z większym entuzjazmem niż celnością, znajdujesz się nagle na ziemi. Podniesienie się z niej zajmuje ci K4 rundy, podczas których twój przeciwnik zyskuje +10 do **WW**, a ty możesz tylko parować.
44	Twój cios mija się z przeciwnikiem, a jego siła pociąga cię za sobą. W następnej rundzie nie możesz atakować, a twój przeciwnik zyskuje +10 do **WW**.
55	Przeliczasz się z własnymi siłami i prawie się potykasz, dzięki czemu wykręcasz sobie łokieć próbując odzyskać równowagę. Tracisz 1 punkt Sz i 10 punktów I na 5 rund.
66	Nadmiernie entuzjastyczny cios mija się z przeciwnikiem, a ty zauważasz, że odsłoniłeś się całkowicie przed kontratakiem. W następnej rundzie tracisz 20 punktów **I**. Możesz tylko parować, nie atakować.



77	Twój cios boleśnie zderza się z czymś twardym. W następnej rundzie nie możesz wykorzystywać tego rodzaju ataku.
88	Twa broń uderza w gardę przeciwnika, wstrząsając twym ramieniem. Tracisz następną możliwość ataku.
99	Twoje trafienie jest zupełnie chybione, pozostawia cię w niezdarnej pozycji. Twój przeciwnik zaatakuje w następnej rundzie jako pierwszy, niezależnie od **I**.
00	Twój cios jest niezdarny; musisz odzyskać pozycję, zanim będziesz mógł znów zaatakować. W następnej rundzie tracisz 10 punktów **I** i 10 punktów **WW**.

Tabela 3: Bronie strzeleckie nie-palne

Rzut	Rezultat
11	Gdy przygotowujesz się do wystrzelenia pocisku, twa ręka ześlizguje się z broni i pocisk przebija ci nogę. Tracisz punkty Żyw, jak przy normalnym trafieniu. Następną rundę musisz poświęcić na odzyskanie równowagi; jeśli korzystałeś z kuszy lub łuku, możesz poruszać się w tym czasie tylko małymi kółkami.
22	Twa broń łamie się lub przerywa, dzięki czemu staje się bezużyteczna. Jeśli używałeś łuku lub kuszy, naprężenie cięciwy powoduje, że drewniana drzazga wbija ci się w twarz z **Siłą** 1. Trafienie modyfikowane jest przez pancerz tylko, jeśli nosisz zamknięty hełm.
33	Na twej broni pojawia się pęknięcie. Za każdym razem, gdy jej używasz, istnieje szansa 20% na to, że pęknie. Skutek będzie taki, jak opisany w punkcie 22 powyżej.
44	Twa broń wypada ze zdrętwiałych palców. W tej rundzie tracisz wszystkie ataki.
55	Twa cięciwa lub proca pęka. Nie możesz strzelać, dopóki jej nie wymienisz.
66	Twa strzała łamie się / kamień wypada z procy. Tracisz ten atak.
77, 88	Nie załadowałeś poprawnie broni i pocisk upada na ziemię. Możesz załadować ponownie, strzelając na początku następnej rundy.
99, 00	Upuszczasz całą amunicję. Jeśli nie poświęcisz K3 rund na pozbieranie jej, twa Inicjatywa do końca bitwy jest obniżana do połowy, jeśli chodzi o określenie, w którym momencie rundy będziesz strzelał.

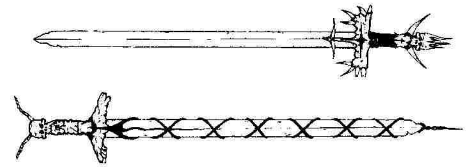
Tabela 4: Pociski rzucane

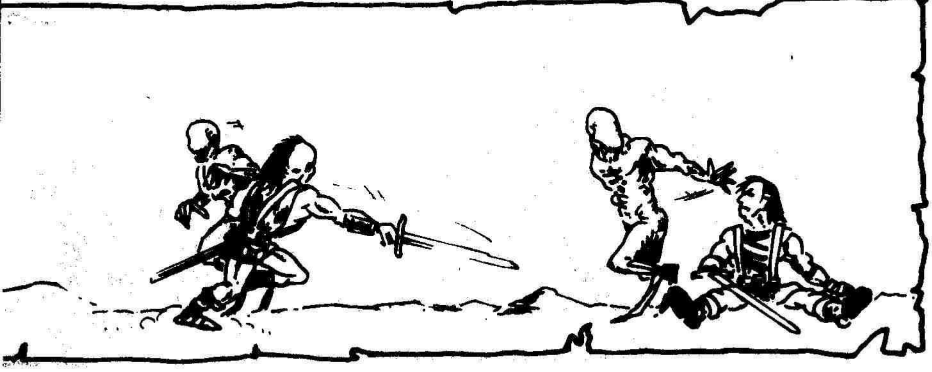
Rzut	Rezultat
11	Rzucasz bronią z ogromną siłą i coś trzaska ci w barku. Tracisz 1 punkt Żyw. Możesz tylko łkać, dopóki nie zostanie ci udzielona pomoc medyczna.
22, 33	Naciągnąłeś sobie mięsień na plecach. Tracisz wszystkie akcje z wyjątkiem ruchu na K4 rundy. **WW**, **US** i **Zr** zostają obniżone do połowy, dopóki nie otrzymasz opieki medycznej.
44	Twój rzut okazuje się być całkowicie chybiony. Rzuć K6: 1-3 w lewo, 4-6 w prawo. Jeśli uda ci się jeszcze jeden test US, trafiłeś jakąś istotę.
55	Rzucasz pocisk i padasz płasko na ziemię w jednym płynnym ruchu. K3 rundy zajmuje ci podniesienie się na nogi, w którym to czasie każdy, kto atakuje cię wręcz zyskuje +10 do swego **WW**.
66, 77	Rzucasz swój pocisk i potykasz się, lecz nie przewracasz się całkowicie. Tracisz następny atak, gdy odzyskujesz równowagę.
88, 99	Rzucasz swój pocisk, tracisz nieco równowagę i przekręcasz się o 180 stopni. W następnej rundzie twa I spada do połowy.
00	Twój pocisk wypada ci z uścisku w krytycznym momencie i upada u twych stóp.

Tabela 5: Bronie parujące i tarcze

11	Twa próba sparowania ciosu zakończyła się niepowodzeniem i odsłaniasz się całkowicie przed nadchodzącym ciosem. Oblicz w normalny sposób uszkodzenia, a następnie pomnóż je przez 2.
22	Sparowałeś cios, lecz twa broń parująca wymyka ci się z rąk upadając K6 x 30 cm od ciebie; twa tarcza zsuwa się i upada ci pod nogami. Nie możesz parować ponownie, dopóki nie przygotujesz sobie kolejnej broni parującej.
33	Parujesz fintę przeciwnika, lecz nachodzisz prosto na uderzenie pięścią. Dodaj 1 punkt do odniesionych przez siebie obrażeń.
44	Przechodząc przez twą paradę, cios przeciwnika zwala cię z nóg. Podniesienie się zajmie ci K4 rundy, podczas których możesz tylko parować, a twój przeciwnik uzyskuje modyfikator +10 do **WW**.
55,66	Twa mizerna parada nie robi nic, by zablokować cios, który cię odrzuca w tył. Do końca następnej rundy możesz tylko parować.
77,88	Cios twego przeciwnika przechodzi przez twą paradę, niszcząc twą broń parującą i wcinając się w twe ramię jak normalny cios. Broń parująca zatrzymała trochę energii uderzenia; określ, że twe ramię miało 1 punkt pancerza tylko do tego jednego uderzenia. Nie możesz parować ponownie, dopóki nie przygotujesz innej broni parującej.
99,00	Cios twego przeciwnika wyrywa ci broń parującą z uścisku, zrywając pasy w przypadku tarczy. Nie możesz parować ponownie, dopóki nie przygotujesz sobie kolejnej broni parującej.

Ashley Dennison i Graeme Davis







PNIJ SIĘ W GÓRĘ!

ROZWÓJ BOHATERA W GRZE FABULARNEJ
WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

GRAEME DAVIS

 tłum. Jacek Brzeziński

Punkty przeznaczenia (opisane w poprzednim numerze) i rozwój bohatera są dwoma elementami gry *Warhammer Fantasy Roleplay*, których zrozumienie sprawia graczom największy problem. Czytelnicy w swych listach zadawali więcej pytań dotyczących rozwoju bohatera, niż wszystkich pozostałych zasad razem wziętych. Poniższy artykuł stanowi próbę uporządkowania i wyjaśnienia pewnych pojęć i rozwiązania niektórych problemów.

Bohaterowie zbierają punkty doświadczenia, które następnie wydają (przeważnie w blokach po 100 pd na raz) na nowe umiejętności i rozwinięcia cech aktualnej profesji, a także na zmianę profesji. Postaram się scharakteryzować poszczególne etapy tego procesu nieco dokładniej, obszerniej opisując fragmenty zasad, które przysporzyły graczom najwięcej problemów.

•PUNKTY DOŚWIADCZENIA•

Przyznawanie punktów doświadczenia

Punkty doświadczenia są głównym motorem napędzającym cały system rozwoju bohatera. Dla wielu ludzi kłopoty sprawiał brak sztywno określonych zasad, ile punktów należy przyznać za jaki czyn, tak, jak ma to miejsce w *D&D* czy *AD&D*. Projektując grę świadomie zrezygnowaliśmy z takiego przyporządkowania z dwu powodów:

Po pierwsze, chcieliśmy dać Mistrzowi Gry swobodę w nagradzaniu graczy za dobrą grę i dobre pomysły, a nie tylko za skuteczną walkę, z którą w takim wypadku doświadczenie musiałoby być nierozerwalnie złączone.

Po drugie, chcieliśmy zapobiec sytuacjom, które zaobserwowaliśmy w wielu innych grach, kiedy to bohater myśli: „Hmm. Potrzebuję 10 punktów doświadczenia, by osiągnąć następny poziom. Ci dwaj wieśniacy są warci po siedem punktów każdy. Gdzie mój miecz?" Jeśli doświadczenie jest zbyt mocno związane z walką, ludzie będą preferować grę brutalną, gdyż tylko dzięki niej zdobędą punkty doświadczenia. Za nic innego nie będą mogli go zdobyć aż tyle.

Korzystając z informacji zawartych na stronach 90-91 podstawowego podręcznika **WFRP** oraz opublikowanych scenariuszy, takich jak *Wewnętrzny wróg, Cienie nad Boegenhafen* i *Noc kruk* (WD 87) jako przykładów, nie powinieneś mieć zbytnich problemów z podziałem zadań graczy w twej przygodzie na cele główne i pomniejsze. Stąd już w prosty sposób możesz określić ilość punktów, którą bohater może zdobyć dzięki osiągnięciu określonego celu. Poza tym nigdy nie powinieneś obawiać się przyznawania PD za dobrą grę i dobre pomysły po drodze do tego celu, oraz odejmowania kilku za grę niezgodną z osobowością odgrywanego bohatera lub głupie błędy. Po kilku grach wyrobisz już w sobie skalę oceny, według której będziesz wiedział, ile punktów za co przyznać.

Wydawanie punktów doświadczenia

Punkty doświadczenia w **WFRP** można użyć do czterech celów: rozwijania cech, zdobywania nowych umiejętności, zmieniania profesji i – w przypadku magików – uczenia się nowych czarów.

•SCHEMAT ROZWINIĘĆ•

Punkty doświadczenia można wykorzystać m.in. do nabywania rozwinięć z aktualnego schematu rozwinięć bohatera. Każde rozwinięcie kosztuje 100 PD, a jego wielkość zależy od rozwijanej cechy.

Cechy określane w sposób procentowy – *Walka Wręcz* (**WW**), *Umiejętności Strzeleckie* (**US**), **Inicjatywa** (**I**), *Zręczność* (**Zr**), *Cechy Przywódcze* (**CP**), *Inteligencja* (**Int**), *Opanowanie* (**Op**), *Siła Woli* (**SW**) i *Ogłada* (**Ogł**) są zwiększane o 10 punktów na raz; za 100 PD można rozwinąć cechę o 10 punktów.

Pozostałe cechy – *Szybkość* (**Sz**), *Siła* (**S**), *Wytrzymałość* (**W**), *Żywotność* (**Żyw**) i *Ataki* (**A**) są zwiększane o 1 punkt na raz; za 100 PD można rozwinąć cechę o 1 punkt.

Wartość cechy można zwiększyć tylko wtedy, jeśli rozwinięcie znajduje się na aktualnym schemacie rozwinięć.

Problemy pojawiają się przy kilku rozwinięciach tej samej cechy dla kilku różnych profesji. Clem Shirestock (przykładowy bohater z głównego podręcznika) rozwija swą *Walkę Wręcz* o +10 jako przepatrywacz. Jeśli później zostanie, powiedzmy, zwiadowcą, na jego schemacie rozwinięć będzie znajdować się rozwinięcie **WW** +20. Czy musi zapłacić 100 PD znowu za +10, zanim będzie mógł nabyć +20? Nie. Bohater musi płacić tylko za rozwinięcia, które faktycznie zwiększają wartość cechy. Podobnie, jeśli bohater zmieni profesję na taką, której schemat rozwinięć będzie zawierał nabyte już rozwinięcie (na przykład, na schemacie rozwinięć zarówno zwiadowcy, jak i przepatrywacza znajduje się **S** +1), wartość cechy nie może się już na aktualnej profesji zwiększyć i bohater nie musi wydawać PD.

Clem będąc przepatrywaczem nabył rozwinięcie **WW** +10 (co podniosło jego **WW** z 28 do 38). Teraz zostaje zwiadowcą, na którego schemacie rozwinięć znajduje się **WW** +20. Czy oznacza to, że na tej profesji może zwiększyć swe **WW** o kolejne 20 punktów? I znów, odpowiedź brzmi – nie. Liczby na schemacie rozwinięć określają, o ile bohater na tej profesji może maksymalnie zwiększyć swą cechę ponad jej wartość początkową. Dlatego też Clem, jako zwiadowca, może zwiększyć swe **WW** do maksimum 48 punktów.

•UMIEJĘTNOŚCI•

Bohater zaczyna grę posiadając wszystkie umiejętności wymienione w opisie profesji początkowej. Podobnie jak wolne rozwinięcie, odzwierciedla to fakt, że bohater był już pewien czas na tej profesji i osiągnął już z tego pewne korzyści.

Umiejętności z drugiej i następnych profesji muszą już być nabywane za punkty doświadczenia, w cenie 100 PD za umiejętność. Czas, który bohater spędza na uczeniu się określonej umiejętności zależy wyłącznie od prowadzonej przez ciebie kampanii. Zależnie od twego stylu gry możesz zadecydować, że bohaterowie uczą się nowych umiejętności pomiędzy kolejnymi przygodami, albo że muszą spędzić kilka tygodni czasu gry na nauce i treningu. Wybierz spośród tych dwóch metod tą, która bardziej odpowiada tobie i twoim graczom.

Bohater nie musi zdobywać umiejętności danej profesji zanim na nią przejdzie, w przeciwieństwie do przedmiotów. Umiejętności zdobywa się w ten sam sposób, jak rozwinięcia cech. Nie otrzymuje się ich na początku, jak charakterystyczne dla profesji przedmioty. Jest to kwestia zdrowego rozsądku – na przykład potrzebujesz narzędzi kowalskich, by zostać kowalem i nie możesz bez nich niczego wykuć. Z drugiej strony, odpowiednich umiejętności uczysz się wykonując swą pracę.

•PRZEDMIOTY•

W celu zmiany profesji na inną, bohater musi zdobyć potrzebne przedmioty. W niektórych przypadkach zdobycie wymienionych w opisie przedmiotów może sprawić pewną trudność – przykładem może być statek z załogą (kapitan statku) lub 2500 złotych koron (kupiec). W tych przypadkach, jako

MG możesz zadecydować, że gracz nie musi zdobyć wszystkich wymienionych przedmiotów, choć z drugiej strony bohater może mieć kłopoty z utrzymaniem się jako kapitan statku bez statku! Jak zwykle, możesz zmienić lub zignorować niektóre zasady, by dopasować je do stylu gry twej drużyny.

•ZMIANY PROFESJI•

Zmiana profesji zawsze kosztuje 100 punktów doświadczenia. Wyjątkiem od tej reguły są magicy, ale o tym później.

W niektórych wypadkach, zanim zmienisz profesję, musisz skompletować aktualną (tzn. nabyć wszystkie rozwinięcia ze schematu rozwinięć i zdobyć wszystkie wymienione w opisie umiejętności). W innych, wystarczy, byś zdobył wymagane 100 PD. Zgodnie ze zdrowym rozsądkiem przyjmij, że jeżeli druga profesja jest logicznym następstwem pierwszej (np. rzemieślnik i czeladnik, sierżant i złodziej lub najemnik, medyk i uczeń medyka), przed zmianą profesji musisz całkowicie skompletować pierwszą. W pozostałych przypadkach (np. przewoźnik i banita) kompletowanie pierwszej profesji nie jest konieczne; bohater może zmienić profesję w każdej chwili, gdy już zdobędzie tyle umiejętności i rozwinięć, ile chce i zgromadzi 100 punktów doświadczenia potrzebnych do zmiany profesji.

Bohater, który chce zmienić profesję ma 4 możliwości:

1. Wziąć jedną z profesji wymienionych jako profesje wyjściowe (może to wymagać wcześniejszego skompletowania aktualnej profesji).
2. Wziąć dowolną profesję podstawową z tej samej klasy zawodowej, co aktualna profesja bohatera.
3. Wykonać jeden rzut na tabeli profesji (WFRP, str. 18), by wylosować inną profesję.
4. Wybrać profesję podstawową z innej klasy zawodowej – kosztuje to 200 punktów doświadczenia.

•SZLACHTA - PRZYPADEK SZCZEGÓLNY•

Włączenie szlachcica do wykazu profesji podstawowych prowadzi do kilku problemów. Teoretycznie szlachcic powinien być profesją podstawową, gdyż bohater może nim się urodzić. Jednak potrzebne są zasady specjalne, które opisują, jak bohaterowie nie posiadający szlacheckiego pochodzenia mogą uzyskać status szlachcica. Obecnie każdy wojownik może zostać szlachcicem za 100 punktów doświadczenia, nawet jeśli jest robotnikiem lub wojownikiem podziemnym, więc wydawałoby się, że szlachcic powinien stanowić wyjątek do punktów 2 i 3 z powyższego akapitu. Korzystając z opcji 2, wojownik nie może zostać szlachcicem, a korzystając z opcji 3, jeżeli wynik rzutu pokaże, że bohater powinien zostać szlachcicem, rzut powinien zostać powtórzony.

Sugerowałbym, że bohaterowie, którzy nie mają szlacheckiego pochodzenia (tzn. ci, których pierwszą profesją nie był szlachcic), nie mogą później zostać szlachcicami, chyba że zostaną wyniesieni do tego stanu przez Imperatora, miejscowego Wielkiego Diuka lub kogoś o zbliżonym autorytecie. Powinno zdarzać się to rzadko, jako nagroda za doniosłe czyny.

•MAGICY•

Magicy są również przypadkiem szczególnym. Muszą oni wydać więcej punktów doświadczenia, by osiągnąć wyższe poziomy swych profesji (patrz tabele w **WFRP**, str. 136 i 149). Poza tym, że muszą wydawać punkty doświadczenia na umiejętności i zmiany profesji, płacą nimi także za naukę czarów, co zostało opisane na stronach 136-137 i 149 głównego podręcznika. Opis trybu nauki czarów jest zrozumiały i nie wymaga dalszego wyjaśniania. W pozostałych przypadkach rozwój bohaterów magików przebiega w identyczny sposób, jak w przypadku pozostałych profesji.

Rozwój bohatera to głównie kwestią zdrowego rozsądku. Do wszystkich zasad zawartych w grze **WFRP** możesz wprowadzać oczywiście dowolne własne poprawki i uzupełnienia, które wydadzą ci się słuszne. W końcu liczy się tylko to, byś stworzył system, z którego potem będziesz zadowolony.



CO W NORCE

Gnomy w WFRP jako bohaterowie, prowadzeni przez graczy

Phil Gallagher

tłum. Artur Marciniak

Jeżeli weźmiemy pod uwagę liczbę istniejących w Starym Świecie gnomich wspólnot (gnomów jest tylko niewiele mniej niż halflingów), pominięcie tej rasy w podręczniku **WFRP** wydaje się być jedną z nielicznych poważnych pomyłek popełnionych przy tworzeniu zasad gry. Poniższy artykuł ma na celu zapełnienie tej luki.

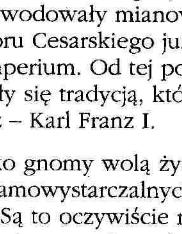
Jego celem nie jest opisanie niezliczonych typów społeczeństw gnomów, zamieszkujących Stary Świat. Informacje zamieszczone w poniższym opisie odnoszą się raczej do gnomów, mieszkających w północno-wschodniej części Starego Świata, znanej jako Imperium. Biorąc pod uwagę, że opublikowano już początek kampanii **Wewnętrzny wróg**, której akcja toczy się właśnie w tym kraju (*wspomniany dodatek ukaże się w języku polskim w pierwszym kwartale 1995 roku – dopisek tłumacza*), mamy nadzieję, że opis gnomów okaże się przydatny dla prowadzących tę kampanię MG. Ci z was, którzy rozgrywają swe przygody w innych miejscach, poniższe informacje powinni potraktować jako ogólne wskazówki. Gnomy z Albionu, na przykład, mogą równie dobrze mieć całkiem inne nawyki i wierzenia, chociaż inne różnice między nimi, a gnomami z Imperium są raczej niewielkie. Pod uwagę należy również wziąć fakt, że zdecydowanie największe skupiska gnomich norek znajdują się w zachodniej części Gór Krańca Świata.

GNOMY IMPERIALNE

Gnomy cieszą się w Imperium opinią rasy, której przedstawiciele mają głowę na karku. Poza tym znane są z tego, że żyją w klanach. To prawda, że niezbyt często mieszają się z innymi rasami (oczywiście poszukiwacze przygód są tu wyjątkiem), ale pod tym względem nie można ich porównać choćby z leśnymi elfami z lasu Laurelorn. Gnomich wędrownych kramarzy spotyka się stosunkowo często, a gnomykowale i inżynierowie są darzeni prawie takim samym szacunkiem, jak ich krasnoludzcy odpowiednicy – a może nawet większym, z powodu wrodzonego sprytu i sarkazmu oraz ostrego języka. Właśnie te przymioty prawdopodobnie spowodowały mianowanie gnoma Błaznem Dworu Cesarskiego już w 1134 roku kalendarza Imperium. Od tej pory tego rodzaju nominacje stały się tradycją, którą podtrzymuje obecny cesarz – Karl Franz I.

Mimo wszystko gnomy wolą żyć wśród innych gnomów, w samowystarczalnych, izolowanych wspólnotach. Są to oczywiście norki lub kompleksy jaskiń, ciągnące się pod licznie występującymi w Imperium wzgórzami z piaskowca.

Gnomy są również znane ze swych pasji rybackich, które prawie dorównują ich zamiłowaniu do durnych żartów. Żadne osiedle gnomów nie zostanie wybudowane z dala od rybnego jeziora lub rzeki (najlepiej podziemnej). Umiejętności wędkarskie gnomów stały się legendarne.



Największa wspólnota gnomów w Imperium (Glimdwarrow) mieści się pod miejscem, znanym jako Lustrzane Pustkowia i liczy sobie ponad tysiąc mieszkańców. Podobnie jak inne osiedla gnomów, rządzona jest według skomplikowanych powiązań hierarchicznych. Ponieważ każdy członek społeczności gnomiej piastuje kilka różnych funkcji, a w związku z tym ma różny status w zależności od tego jaką rolę aktualnie pełni, dla innoplemieńców społeczeństwo gnomów wydaje się straszliwie skomplikowane. Nawet kuzynom gnomów, krasnoludom, trudno jest zrozumieć niezliczone zwyczaje i etykietę ich społeczeństwa.

PISZCZY?

W każdej społeczności gnomów jest sprawujący władzę przywódca klanu, przywódca religijny, który zajmuje się sprawami duchowymi, mistrz rzemieślników, mający pieczę nad sztuką górniczą i kowalską oraz mędrzec. Ten ostatni strzeże tajemnic historii klanu, zajmuje się przekazywaniem wiedzy i przestrzeganiem dokładności przebiegu rozmaitych starożytnych zwyczajów i rytuałów, które wykonuje się ściśle według wskazań zegarka (gnomometru). Niektóre z klanów mają również czarodzieja. Szkoli on w sztuce iluzji tych nielicznych gnomów, którzy wydają się warci przyjęcia ich na uczniów. Poza tym, oczywiście, są jeszcze doskonale wyszkoleni wojownicy, wyznaczeni na strażników.

CHARAKTERYSTYKA GNOMA-BOHATERA

Jeśli zdecydujesz się na wprowadzenie do swej kampanii gnomów-bohaterów, powinieneś upewnić się, że każdego z nich będziesz tworzył przy współpracy gracza. Jeśli któryś z rzutów kością nie będzie pasował do prowadzonej przez ciebie kampanii, po prostu rzuć jeszcze raz. Pamiętaj też, że ty – MG – masz prawo odmówić graczowi profesji, jeśli sądzisz, że może ona naruszyć równowagę drużyny. Początkowa charakterystyka bohatera – gracza może być wylosowana przy użyciu poniższej tabelki:

Sz	K3+2	**A**	1
WW	2K10+30	**Zr**	2K10+20
US	2K10+10	**CP**	2K10+30
S	K3+1	**Int**	2K10+20
Wt	K3	**Op**	2K10+20
Żw	K3+4	**SW**	2K10+30
I	2K10+20	**Ogd**	2K10+20



BUDOWA CIAŁA I PSYCHIKA GNOMÓW

W Imperium gnomy często nazywa się małymi krasnoludami (lub „krasnoludkami"), ale nikt nie mówi im tego prosto w twarz. Niewątpliwie obie rasy są spokrewnione, mają tę samą krępą budowę ciała i długie, zmierzwione brody, ale gnomy są na ogół niższe o około 25 centymetrów i mają duże, bulwiaste nosy. Są również zręczniejsze i bardziej zwinne od swych większych krewniaków, co w połączeniu z ich dobrze znaną niechęcią do innych ras zaskarbiło im przydomek „złodziejskich pokurczy". Jednak w odróżnieniu od krasnoludów, wśród gnomów można spotkać iluzjonistów, ponieważ w przeciwieństwie do swych większych krewniaków niektórzy z gnomów są bardzo uzdolnieni w tym rodzaju magii. Gnomy są również znakomitymi kowalami i rzemieślnikami, zafascynowanymi wszelkimi mechanicznymi urządzeniami. Gnomy wprost uwielbiają gadżety. Tylko nieliczni żyją w społecznościach ludzkich, lecz czerpią znaczne profity z handlu wytworami swej rasy.

Większość gnomów jest wspaniałymi żartownisiami; nie ma dla nich nic lepszego od śmiechu cudzym kosztem. Ktoś, kto spróbuje odpłacić gnomowi pięknym za nadobne naraża się na kłopoty, szczególnie jeśli za cel żartów obierze sobie mierną posturę swego adwersarza. Nie na darmo gnomy mają reputację osób trudnych we współżyciu i obdarzonych dużym temperamentem.



Ponieważ gnomy są osobami towarzyskimi, budują swe domy we wspólnych jaskiniach i norkach. Nigdy nie słyszano o gnomie, który spędziłby dłuższy czas na otwartej przestrzeni tak jak to robią leśni Rangerzy. Nietrudno się zatem domyśleć, że nie ma gnomów – Rangerów, a profesje wyliczone w *Tabeli podstawowych profesji Rangera* (**WFRP** str. 18) są dla nich niedostępne. Mimo to, bohaterowie-gnomy mogą być *szczurołapami* i *poszukiwaczami* złota, ponieważ te dwie profesje są uważane za profesje Wojowników.

Język	Ghassaly – gnomski dialekt Khazalidu (krasnoludzkiego)
Widzenie w ciemnościach	30 metrów
Charakter	neutralny, dobry
Wzrost	mężczyźni 110+2K10 cm kobiety 105+2K10 cm
Psychologia	nienawidzą goblinów

Wiek: wiek bohatera można określić poprzez rzut 8K10 dla „młodszych" bohaterów i 8K20 dla „starszych". Jeżeli rezultat jest mniejszy od 16 rzucaj dalej, dodając nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku gnomów pomiędzy 16, a 175 latami.

Początkowe Punkty Przeznaczenia: K3

UMIEJĘTNOŚCI

Kolejnym krokiem jest określenie ilości początkowych umiejętności, posiadanych przez bohatera przed wyborem jego pierwszej profesji. Rzuć K4 i rezultat zmodyfikuj zgodnie z wiekiem bohatera, tak jak pokazano to w poniższej tabeli. Na przykład bohater-gnom, mający 76 lat będzie miał 1K4+2 początkowych umiejętności. Zwróć uwagę, że niektóre z umiejętności są dla gnomów obowiązkowe. Wyliczono je poniżej.

Wiek	Ilość umiejętności	Wiek	Ilość umiejętności
16-20	–	101-110	+1
21-30	–	111-120	+1
31-40	+1	121-130	–
41-50	+1	131-140	–
51-60	+1	141-150	–
61-70	+2	151-160	-1
71-80	+2	161-170	-1
81-90	+2	171-175	-2
91-100	+1		

Wszystkie gnomy posiadają umiejętność *kowalstwo*. Jeśli bohater ma dwie lub więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie: *szyderstwo*, *górnictwo* lub *kamieniarstwo* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności początkowe losowane są z odpowiedniej kolumny poniższej tabelki. Dla każdej z nich wykonaj rzut K100, a wylosowane umiejętności zanotuj. Jeśli ta sama umiejętność zostanie wylosowana dwukrotnie, zignoruj rezultat drugiego rzutu i wykonaj kolejny. Opis wszystkich umiejętności znajduje się w podręczniku na stronach 45-58.

TABELA UMIEJĘTNOŚCI

Klasy zawodowe			Nazwa
Wojownik	**Łotr**	**Uczony**	**umiejętności**
01-05	01-08	01-04	Czuły słuch
06-12	09-12	05-08	Oburęczność
	13-19	09-16	Gadanina
	20-27		Przekupstwo
		17-24	Kryptografia
13-16	28-31	25-28	Taniec
17-24			Rozbrajanie
25-31			Uniki
32-38	32-36	29-32	Bystry wzrok
39-43	37-40		Rybactwo
44-48	41-48		Ucieczka
49-50			Bardzo szybki
		33-46	Jubilerstwo
	49-56	47-53	Targowanie się
51-54	57-64	54-57	Szyderstwo
55-60			Szybki refleks
	65-71	58-61	Szczęście
61-66	72-76	62-65	Widzenie w ciemnościach*
		66-72	Wyczucie kierunku
67-69		73-80	Czytanie i pisanie
69-74	77-84	81-84	Wspinaczka
		85-88	Cichy chód w mieście
75-80	85-89	89-92	Śpiew
81-87	90-97		Szósty zmysł
		93-00	Geniusz arytmetyczny
88-94	98-00		Bardzo wytrzymały
95-00			Bardzo silny

* **Uwaga:** Zwróć uwagę, że wszystkie gnomy mają wrodzoną umiejętność *widzenia w ciemnościach* do odległości 30 metrów. Bohaterowie, którzy wylosują tę umiejętność mają zwiększoną o 50% odległość, na którą widzą w nocy (do 45 metrów). Mistrzowie Gry mogą zastosować tę regułę do innych ras.

OKREŚLENIE PROFESJI PODSTAWOWEJ

Po wybraniu klasy zawodowej bohatera (Wojownik, Łotr, Uczony), możesz albo wybrać, albo wylosować według załączonej tabeli początkową profesję podstawową. Pamiętaj o tym, że gnomy nie mogą mieć żadnej profesji, która nie została tam podana, tzn. większości profesji Rangera i tych, które związane są z morzem i jeździectwem (ale zwróć uwagę na przypis znajdujący się poniżej).

Klasa zawodowa			Profesja
Wojownik	**Łotr**	**Uczony**	**podstawowa**
		01-10	uczeń alchemika
		11-20	czeladnik rzemieślnika
	01-06		rajfur
	07-16		żebrak
01-07			ochroniarz
		21-30	inżynier
	17-27		cyrkowiec
	28-33		oprych
	34-42		szuler
	43-51		porywacz zwłok
		31-35	hipnotyzer
		36-40	nowicjusz
	52-59		strażnik więzienny
	60-68		błazen (*nowa profesja - patrz niżej*)
08-14			robotnik
15-22			najemnik ①
23-29			milicjant ①
30-34			szlachcic ① ②
35-42			banita ①
	69-78		wędrowny kramarz
		41-49	aptekarz
		50-54	uczeń medyka
43-50			gladiator
51-59			poszukiwacz złota
60-65			zabijaka ①
	79-85		gawędziarz
66-73			szczurołap
		55-63	skryba
		64-70	wieszczek
74-80			służący ①
81-88			przemytnik
		71-80	żak ③
	86-94		złodziej
	95-00		hiena cmentarna
		81-90	handlarz
89-96			wojownik podziemny
97-00			strażnik miejski
		91-00	uczeń czarodzieja

UWAGI

① Według uznania MG umiejętność *jeździectwo* może albo nie zostać przyznana, albo ograniczona jedynie do kucyków lub mułów.

② Profesja ta odnosi się jedynie do społeczeństwa gnomów. Na dworze cesarskim nie ma gnomów-szlachciców.

③ Profesja studenta oznacza, iż bohater otrzymał formalne wykształcenie na ludzkim uniwersytecie, albo, iż przez pewien czas służył on jako uczeń u gnomiego mędrca (gnomi odpowiednik zaawansowanej profesji bakałarza).

NOWA PROFESJA DLA GNOMÓW

BŁAZEN

Od niepamiętnych czasów w większości szlacheckich domów Imperium zatrudniano błaznów. W systemie politycznym, w którym intryga i zdrada jest najszybszym sposobem zdobycia prawdziwej władzy „głupek" pełni podwójną rolę. Po pierwsze, osłabia psychologiczny efekt, wywołany rozkazami swego chlebodawcy, parodiując go w zabawny sposób, a po drugie jest zaufanym, pozbawionym własnych ambicji politycznych powiernikiem. Dzięki wrodzonej skłonności do głupich żartów, niefrasobliwości i kompletnemu brakowi zainteresowania polityką Imperium gnomy są do tej roli najlepsze. To prawda, że rzadko długo pozostają na służbie – wcześniej czy później nudzą się przebywaniem z dala od innych gnomów lub też przesadzają i zostają odprawieni za obrażenie jakiegoś gościa. Mimo to szlachcice, którzy nie potrafią znaleźć sobie gnomiego błazna narzekają, że nie mają nadwornego prześmiewcy, który dawałby im dobre rady.

Schemat rozwoju

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
	+10	+10			+1	+10

A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+2		+10				+20

Tylko gnomy mogą mieć podstawową profesję błazna; inne osoby mogą nimi zostać po skompletowaniu profesji *cyrkowca – trubadura.*

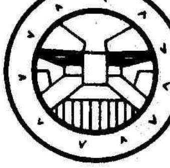
Umiejętności:	**Wyposażenie:**
akrobatyka	błazeńskie berło
błaznowanie	błazeńskie ubranie
taniec	6 drewnianych kul do żonglerki
żonglerka	lina – 10 metrów
szyderstwo	

50% szans na mimikę
25% szans na zwinne palce
25% szans na błyskotliwość
10% szans na człowiek – guma
10% szans na brzuchomówstwo

Profesje wejściowe	**Profesje wyjściowe**
Podstawowe	***Podstawowe***
cyrkowiec (trubadur)	cyrkowiec (każdy)
minstrel	minstrel
	gawędziarz
	Zaawansowane
	szarlatan
	szpieg

RINGIL – gnomi bóg kowali i błaznów

Opis: Ringil jest głównym bóstwem panteonu gnomów. Jest protektorem wspólnych norek i ucieleśnieniem gnomskich umiejętności kowalskich i błazeńskich. Zwykle opisuje się go jako podstarzałego, złośliwie uśmiechniętego gnoma, który w prawej ręce trzyma młot, a w lewej zwierzęcy pęcherz umocowany na kiju, albo wędkę.



Charakter: Neutralny

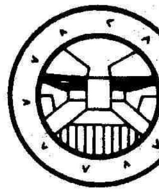
Symbol: Ringil jest zwykle symbolizowany przez stylizowaną głowę błazna, osadzoną na berle.

Zasięg kultu: Ringil czczony jest przez wszystkie gnomy, żyjące w Starym Świecie. Poza tym, cześć oddają mu niektóre krasnoludy, wyznając go pod imieniem Rukha, boga kowali.

Świątynie: We wszystkich gnomich norkach jest świątynia poświęcona Ringilowi: przeważnie jest to duża jaskinia, najlepiej pochodzenia naturalnego, oświetlana jedynie przy pomocy czaru *Płonące światło.* Świątyni używa się także do zgromadzeń całego klanu.

Przyjaciele i wrogowie: Ringil utrzymuje przyjacielskie kontakty z bogami panteonu krasnoludzkiego, a także serdeczne, choć niezbyt częste stosunki z halfińskim bóstwem Esmeraldą. Ma mało wspólnych spraw z bogami elfów i ludzi, a w stosunku do nieprzyjaciół krasnoludów i gnomów jest otwarcie wrogi.

Dni świąt: Święta o mniejszym znaczeniu wypadają pierwszego dnia każdego miesiąca, a poważniejsze, znane jako *Dni błaznów* mają miejsce co trzy miesiące.



Wymagania kultu: Każdy dorosły gnom może zostać wyznawcą Ringila.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Ringila muszą przestrzegać następujących przykazań:

- Nie mogą tolerować jakichkolwiek zachowań obraźliwych w stosunku do gnomów.
- 10% wszystkich dochodów muszą przekazywać na potrzeby kultu.
- Wytwory gnomich kowali są uświęcone i nie wolno ich bezcześcić.
- Nie wolno przekazywać informacji na temat siostry-gnomki lub brata-gnoma.

Używane czary: Kapłani Ringila mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i *magii iluzyjnej.*

Umiejętności: Dodatkowo do umiejętności normalnie dostępnych kapłanom, wyznawcy Ringila na każdym poziomie muszą wydać punkty doświadczenia konieczne do uzyskania jednej z następujących umiejętności: *szacowanie, targowanie się, zastawianie pułapek i wykrywanie pułapek.*

Próby: Próby ustanawiane przez Ringila obejmują zwykle wykonanie śmiałego lub/i niebezpiecznego żartu albo jakiegoś specjalnego przedmiotu, którego koszt będzie proporcjonalny do wagi przestępstwa, za które próba została nałożona.

Błogosławieństwa: Faworyzowane przez Ringila umiejętności to: *kamieniarstwo, inżynieria, szyderstwo, kowalstwo,* a testy to: *oszustwo, budowa, ocena* i *kradzież kieszonkowa.*

JACEK BRZEZIŃSKI

I BĄDŹ TU MĄDRY...

czyli rozważania o inteligencji

W wielu systemach gier fabularnych, wśród określających bohatera cech, zwykle można znaleźć taką, która nosi nazwę *inteligencja*. Jest to cecha, wydawałoby się, dość oczywista – w łatwy sposób można ją zdefiniować, zaś określa ona umysł bohatera, tak jak siła określa jego możliwości fizyczne. *Inteligencja* sprawia jednak wiele kłopotów, zdecydowanie więcej niż inne cechy. Wiąże się to zarówno z jej interpretacją, która wcale nie jest tak oczywista, jak i z tym, że jest ona dość trudna do odgrywania przez uczestników zabawy w RPG.

Zastanówmy się na początek, co może określać sama nazwa – *inteligencja*. Jak wynika z opisu tej cechy w różnych systemach oznacza ona w sumie wszędzie mniej więcej to samo, czyli:

1. zdolność bohatera do logicznego rozumowania, rozsądnego myślenia, rozwiązywania problemów intelektualnych itp.;
2. umiejętność szybkiego interpretowania aktualnej sytuacji i szybkiego na nią reagowania, bystrość umysłu;
3. umiejętność zapamiętywania, ogólnie rozumiana pamięć;
4. umiejętność uczenia się;
5. często spostrzegawczość, umiejętność dostrzegania pewnych zjawisk dzięki logicznej interpretacji ich efektów itp.

Pięć powyższych punktów opisuje zresztą mniej więcej to, czego moglibyśmy się spodziewać, nawet nie sięgając do opisów cechy – punkty te odzwierciedlają „normalne" znaczenie słowa *inteligencja*, takie, w jakim jest ono używane w świecie rzeczywistym. Wydawałoby się więc, że wszystko jest w porządku – każdy z nas jakąś inteligencję ma, jest ona nawet wartością stosunkowo wymierną (można sobie przeprowadzić test IQ itp.), wobec tego nie powinno być problemów z zastosowaniem inteligencji bohaterów gry. Nic bardziej mylnego.

Chcąc to pokazać, wystarczy wymienić dwa znane przykłady. Wyobraźmy sobie najpierw sytuację, gdy graczem jest czternastoletni uczeń klasy na przykład piątej (oczywiście szkoły podstawowej), a odgrywanym przez niego bohaterem – doktor fizyki. Na ile zdolność logicznego rozumowania dziecka, wynikająca przecież nie tylko z jakiegoś abstrakcyjnego „wskaźnika" umysłu, ale też (a może nawet przede wszystkim) ze znajomości mechanizmów, rządzących światem rzeczywistym odpowiada inteligencji doktora? Podobnych przykładów można podać więcej – każdy z was zapewne znajdzie je sam.

Druga sytuacja jest odwrotna – wyobraźmy sobie, że doktor fizyki gra neandertalczykiem, któremu pół mózgu wyparowało na skutek trafienia fireballem. Zapewne, jako dobry gracz, jest w stanie wczuć się w swego bohatera i udawać głupiego przez całą grę. Z tym, że zapewne nie każdy gracz to potrafi.

Gdzie leży problem

Weźmy, na przykład, pod uwagę zagadki. Zagadki rozumiane tak, jak były one rozumiane w czasach scenariuszy Gary'ego Gygaxa, czyli czasach, kiedy



nieustraszeni rangerzy rozrąbywali smoki na plasterki w niezliczonych labiryntach podziemnych korytarzy. Drużyna dzielnych śmiałków dochodzi do zamkniętych drzwi, które stanowią jej jedyną drogę odwrotu przed nacierającym oddziałem dwudziestu gulgoczących łapczywie smoków. Niestety, drzwi nie dadzą się otworzyć ani czarem *Życzenie*, ani siłą 18/00, ani żadną przemianą półboską, za to znajduje się na nich ładny wierszyk, którego znaczenia nikt nie może odgadnąć. No i mamy w tej drużynie dwóch graczy. Jeden ma inteligencję 1 (powiedzmy – 2%), a drugi 19 (powiedzmy – 95%). Nazwijmy ich – odpowiednio – Głupol i Mądrala.

Załóżmy, że to właśnie gracz, który prowadzi Głupola wpadnie na rozwiązanie zagadki, zawartej w tajemniczym czterowierszu i radośnie wykrzyczy je pozostałym graczom. Czy powinien to zrobić? Przecież jego bohater jest głupszy od nosorożca, który ma *inteligencję* 2 i na pewno nie mógłby wymyślić czegoś tak genialnego. Czy potraktować to jako zbieg okoliczności – w sumie nawet ślepej kurze kiedyś może się trafić ziarno? A co zrobić, jeśli takie ziarna trafiają się zbyt często (gracze podczas dwugodzinnej sesji napotykają 80 zagadek tego typu, z których każdą Głupol rozpracowuje w parę sekund)?

Z drugiej strony może się zdarzyć, że Mądrala nic nie wymyśli. Ale przecież on ma inteligencję 19! Jest bardziej inteligentny od Einsteina, co to dla niego taki czterowiersz! Nawet jeśli gracz nic nie jest w stanie wymyślić, to dlaczego karać bohatera z tego tylko powodu, że jest prowadzony przez gracza, który mu nie dorównuje bystrością umysłu... I żeby to się zdarzyło raz! Ale 80 razy? Coś tu nie gra...

Jak mistrz gry – i gracze – powinni zachować się w takich sytuacjach? Co zrobić, gdy gra się bohaterem o inteligencji, która wydaje się być z różnych względów wyższa od własnej? I co zrobić, jeśli jest na odwrót? Czy ważniejsza jest inteligencja gracza, czy bohatera, którego ten gracz prowadzi?

W tym miejscu należałoby chyba wyjaśnić, co rozumiem przez problem zagadek. Oczywiście sytuacja, w której

zostaje zadana zagadka jest tylko najprostszym przykładem, którego nie należy traktować dosłownie. Stosowanie tego typu sytuacji świadczy głównie o tym, że autor scenariusza jest o jakieś 20 lat w tyle za trendami, aktualnie obowiązującymi w scenariuszach gier fabularnych. W praktyce cała akcja może być dużo bardziej skomplikowana, zawiła, a jej sedno (nasz problem) głęboko ukryte. Niemniej jednak kłopot jest ten sam.

Jest to właściwie problem, który nie ma jednego, oczywistego rozwiązania. Możemy tylko spróbować to rozwiązanie maksymalnie przybliżyć. Spróbujmy wobec tego w tym celu odpowiedzieć sobie na pytanie:

Czy należy przeprowadzać testy *Inteligencji*?

Istnieją (niestety) systemy, które zakładają istnienie tego typu testów – ich zadaniem jest sprawdzenie, czy bohater coś wymyślił, czy też nie. Weźmy, na przykład, pod uwagę naszą sytuację – tę z Głupolem i Mądralą. W tym wypadku, niezależnie od pomysłów graczy, akcja gry powinna wyglądać tak: mistrz gry przeprowadza wszystkim bohaterom test inteligencji (ewentualnie z odpowiednim modyfikatorem oznaczającym trudność zadania). Jeśli bohater przejdzie test – rozwiązał zagadkę, jeśli nie – jest głupi jak but. Proste i skuteczne. Tylko – jaką przyjemność z tego mają gracze? Czy zagadka, którą mistrz gry zadaje i sam sobie na nią zaraz odpowiada ma jakiś sens? Chyba nie.

Bardziej logiczne w tej sytuacji jest zostawienie graczom wolnej ręki. Jeśli któremuś z nich uda się coś wymyślić, oznacza to, że jego bohater wymyślił dokładnie to samo. Jest to bardziej normalne i zgodne z podstawowymi regułami role-playing – gracz, który wczuwa się w osobowość swego bohatera odgrywa jego psychikę, wobec czego jego myśli są myślami bohatera. Niestety, ta metoda może doprowadzać do rażących sprzeczności – faktycznie, może się okazać, że Głupol wymyślił coś, czego w zasadzie nie był w stanie zrobić.

Tych sprzeczności można jednak uniknąć za pomocą którejś z opisanych dalej metod.

Dobór bohaterów

Ten sposób realizacji jest trywialny: każdy gracz dobiera sobie bohatera, któremu odpowiada inteligencją. Rozumiane dosłownie jest to oczywiście skuteczne, choć niezbyt sensowne. Przede wszystkim, niewielu graczy jest w stanie przeliczyć swą inteligencję na współczynnik w grze (nie wspominając już o tym, że inteligencja w grze, a w rzeczywistości to rzeczy trochę różne – co innego znaczy interpretacja świata rzeczywistego, dostrzeganego wszystkimi dostępnymi nam zmysłami, a co innego – postrzeganie świata gry, ograniczonego czasem i sposobem przekazu). Poza tym, ten punkt narusza nieco zasadę role-playing – gracz nie może wcielić się w coś bardzo odmiennego od siebie samego – jest to dodatkowe, sztucznie nałożone na niego ograniczenie.

W praktyce jednak okazuje się, że dobrze jest, jeśli gracz ma decydujący wpływ na to jakiego bohatera chce prowadzić. Powinien móc określić jego



osobowość tak, by mu ona odpowiadała i by mógł ją dobrze odegrać. Niewielu graczy jest idealnymi aktorami, którym odpowiada każda rola. Dlatego też nowsze systemy RPG zawierają dosyć elastyczne metody kreowania bohaterów, w których o tym, jaki jest bohater decyduje praktycznie w całości gracz, a nie losowe rzuty kostką. Dzięki temu możliwe jest, iż bohater nie tylko odwzorowuje życzenia gracza, ale też, z drugiej strony, spełnia jego wymagania, tak więc gracz może dowolnie określić cechy osobowości (wśród których jest również *inteligencja*) takie, jakie będzie potem w stanie odegrać. Mistrz Gry powinien oczywiście kontrolować poczynania gracza i sprawdzić, czy faktycznie zdaje on sobie sprawę z tego, co oznaczają wybrane przez niego wielkości odpowiednich współczynników.

Dobra gra

Można wyobrazić sobie sytuację, kiedy gracz będzie się idealnie wczuwał w swego bohatera, dobrze odgrywając również jego inteligencję. O ile jednak odgrywanie inteligencji niższej jest stosunkowo proste, o tyle praktycznie niemożliwe jest odzwierciedlanie w grze inteligencji bardzo wysokiej. Tutaj widać zasadniczą różnicę między bohaterem, prowadzonym przez gracza, a bohaterem niezależnym, prowadzonym przez mistrza gry. Mistrz gry ma pewne możliwości zasymulowania niezwykle wysokiej inteligencji swego bohatera – może na przykład stwierdzić, że posiada on pewne informacje, których w normalny sposób nie mógłby posiadać – lecz zakłada się, że „domyślił się" ich na podstawie pewnych, bliżej nieokreślonych przesłanek. Gracz nie ma takich możliwości, gdyż jego wiedza o akcji przygody nie jest większa, niż wiedza jego bohatera (tak przynajmniej mówią założenia teoretyczne).

Zasadniczo nie powinno się wciskać graczom na siłę informacji, których sami, mając możliwości, nie potrafią się domyślić. Przynajmniej bezpośrednio – w szczególnych przypadkach mistrz gry może podsunąć rozwiązanie jakiegoś problemu, naprowadzić gracza na trop, zwrócić jego uwagę na jakiś istotny szczegół, który pełni dużą rolę w odgadnięciu rozwiązania, a gracz go pominął itp. Powinna to być jednak ingerencja pośrednia – nie należy wykładać graczom kawy na ławę, niech sami sobie pomyślą. Od tego mają głowy, a w końcu to oni mają się wczuwać w swoich bohaterów, a nie mistrz gry.

Z drugiej strony bohater o wysokiej inteligencji nie zawsze musi się zachowywać inteligentnie. Znaczenie tej cechy jest często dość złożone, wobec czego można sobie wyobrazić osobę, która będzie potrafiła błyskotliwie rozwiązywać niesłychanie trudne zagadnienia, jednak zawsze po długim przemyśleniu problemu, nigdy natychmiast. W ten sposób można tłumaczyć zachowania niezgodne z cechą – gracz nie powinien jednak zapominać, że ogólny wizerunek jego bohatera powinien jednak oddawać prawdziwą jej wartość.

Tenże wizerunek określa się jednak na podstawie zdefiniowanej wcześniej interpretacji cechy (patrz dalej). Jeżeli np. ustalimy, że *inteligencja* opisuje przede wszystkim bystrość umysłu,

całkowicie słuszna staje się sytuacja, kiedy to nasz Głupol odgaduje rozwiązanie niesłychanie trudnej zagadki po pewnym namyśle. Itp.

Kreowanie sytuacji

Wykorzystanie inteligencji jest w dużym stopniu uzależnione od sytuacji, w której bohater się znajduje. Mistrz gry może specjalnie konstruować zdarzenia w sposób, umożliwiający graczowi działanie zgodne z wartością określonej cechy. To, czy gracz wykorzysta taką możliwość, czy nie – zależy już tylko od niego. Ten punkt można realizować na wiele sposobów – weźmy pod uwagę najprostszy. Mistrz gry tak ustawia sytuację, że jedyną osobą, która będzie miała możliwość poprawnego zinterpretowania zdarzenia jest bohater o wysokiej *inteligencji*. Nie musi to oznaczać, że inni w ogóle muszą zostać pozbawieni możliwości działania – wystarczy, jeśli tylko nasz Mądrala jako jedyny będzie znał pewne fakty, które są niezbędne do poprawnej interpretacji. Być może tylko on będzie posiadał wiedzę (czytaj – odpowiednie umiejętności), które umożliwią mu reakcję.

Z drugiej strony, można sobie wyobrazić przypadki, kiedy mistrz gry będzie mógł zostawić graczom całkowitą swobodę. W niektórych typach gry zdarza się, że elementy, które są zależne od *inteligencji* służą wyłącznie uprzyjemnieniu gry. Mogą to być na przykład zagadki, które niektórzy mistrzowie (a także gracze) uważają za sposób uatrakcyjnienia rozgrywki. Mimo że wydawałoby się, iż powinny być one właśnie dobrym sposobem na sprawdzenie *inteligencji*, często w grze spełniają wyłącznie element przerywnika – wtedy mistrz gry nie powinien się wtrącać w poczynania graczy. To jednak, które sytuacje można traktować w ten sposób, zależy już wyłącznie od mistrza.

Swoją drogą, łatwo zauważyć, że w grze praktycznie wszystko zależy właśnie od sytuacji. Wobec tego mistrz gry, którego możliwości pod względem tworzenia sytuacji są praktycznie nieskończone, może za pomocą odpowiedniego pokierowania grą uniknąć przypadków, kiedy będzie musiał przeprowadzać testy inteligencji i podpowiadać graczom, co mają robić. Niezależnie od przyjętej interpretacji inteligencji, takie ukierunkowanie akcji na pewno jest możliwe; dla gry będzie dużo lepiej, jeśli mistrz gry nieco naciągnie kilka elementów przygody, niż jeśli będzie musiał sztucznie kierować grą bohaterów.

Oczywiście czasem może się okazać, że po prostu trzeba uwzględnić wysoką inteligencję bohatera i coś mu podpowiedzieć, gdyż w przeciwnym przypadku przygoda stanie w martwym punkcie. Powinieneś jednak starać się unikać takich sytuacji – nie wpływa to dobrze na nastrój gry, jeśli akcja zostanie przerwana zdaniem: „no, więc domyślasz się, że to i tamto".

Rola inteligencji

Napisałem wcześniej, że problem inteligencji nie ma jednego, oczywistego rozwiązania – można tylko znaleźć pewne półśrodki, które to rozwiązanie przybliżą. Można też spróbować zrobić coś innego – pozbyć się przyczyny problemu. Stosowanie inteligencji w praktyce nie jest wcale proste, mistrz gry i gracze muszą się sporo namęczyć, by ją dobrze wykorzystać i dobrze odegrać. Każdy mistrz ma na pewno własne zdanie na temat znaczenia tej cechy – każdy może próbować inaczej interpretować jej realizację w grze. Ogólnie jednak, by uniknąć większości opisanych wcześniej nieporozumień i utrudnień, należy zastanowić się nad prawdziwym znaczeniem tej cechy. W tym celu można skorzystać z czterech punktów, podanych na początku artykułu. Pozostaje tylko przemyśleć sobie ich hierarchię i określić, w jakim stopniu bazuje się na inteligencji gracza, a w jakim na inteligencji bohatera (czyli liczbie na karcie).

1. Jeżeli *inteligencja* ma oznaczać przede wszystkim zdolność do logicznego rozumowania, myślenia, rozwiązywania intelektualnych problemów itp., to znaczy, że inteligencja gracza schodzi niejako na drugi plan; najważniejsze jest odgrywanie tego, co się znajduje na karcie. Z drugiej strony, mimo że jest to najogólniejsze znaczenie tej cechy, jej odgrywanie nie musi wcale być bardzo trudne. Wystarczy zauważyć, że w tym przypadku inteligentny bohater wcale nie musi odznaczać się bystrym umysłem, zdolnością szybkiego kojarzenia faktów itp. Również nie musi się szybko uczyć ani mieć dobrej pamięci – sama zdolność rozumowania w praktyce znaczy niewiele, co łatwo podczas gry zauważyć. Mistrz gry w szczególnych przypadkach zawsze może pomóc graczowi, który nie radzi sobie z interpretacją zdarzeń, przez umożliwienie mu wykorzystania pewnych dodatkowych informacji, niedostępnych dla innych, a dla niego oczywistych z racji jego wiedzy i związanych z nią umiejętności. Z drugiej strony taka interpretacja inteligencji może służyć również niejako odsunięciu cechy na plan dalszy. Jakkolwiek na to patrzeć, „zdolność do rozwiązywania intelektualnych problemów" brzmi niesłychanie ogólnie, przypisać ją można ogólnej osobowości bohatera i jego karierze zawodowej. Wysoka *inteligencja* może na przykład uzasadniać to, iż bohater jest naukowcem (magiem, alchemikiem itp.). Natomiast w konkretnych, „życiowych" sytuacjach wcale nie musi się odznaczać zbyt wielką pomysłowością. Podobnie działa to na odwrót. Wynika stąd, iż w sytuacjach, związanych z bezpośrednią akcją wystarczy nam z powodzeniem inteligencja gracza.
2. Jeżeli *inteligencja* to przede wszystkim bystrość umysłu, zdolność do szybkiej reakcji i błyskawicznego kojarzenia faktów, realizacja tej cechy jest głównie sprawą techniczną. Szybkość reakcji zazwyczaj odzwierciedlana jest w jakiś niezależny od gracza sposób, a szybkie kojarzenie faktów może być swobodnie wspomagane przez mistrza gry, zwracającemu graczowi uwagę na istotne szczegóły i wnioski.
   Z drugiej strony, jeśli potraktuje się inteligencję jako zdolność *pomysłowego reagowania*, pojawia się problem. Łatwo sobie wyobrazić, że reakcje gracza wcale nie muszą odpowiadać wysokości jego inteligencji. Wobec tego otrzymujemy sytuację, kiedy bardzo trudno jest zgrać ze sobą realne poczynania gracza i to, co mówi o nich cecha jego bohatera. Trzeba zauważyć, że przeważnie problem pojawia się dopiero przy ekstremalnych wartościach cechy; na średnim poziomie ludzkim prawie każdy jest się w stanie jakoś utrzymać.

3-4. Jeśli *inteligencja* to pamięć lub umiejętność uczenia się, tutaj nasz problem znika zupełnie. Cecha prawdopodobnie jest stosowana do zdobywania nowych umiejętności (czarów itp.), co jest realizowane zazwyczaj na poziomie mechaniki gry. Ewentualnie mistrz gry może ułatwiać bohaterowi przypominanie sobie zdarzeń z przeszłości.

Inteligencja jako wiedza

Czasem znaczenie cechy *inteligencja* jest jeszcze inne – oznacza ona mianowicie szeroko rozumianą wiedzę ogólną bohatera (w rodzaju *mądrości* w *AD&D* czy innych *Kryształach Czasu*). Najlepiej wtedy całkowicie odrzucić *inteligencję* jako cechę (ew. odjąć to znaczenie) i wprowadzić umiejętność. Stosowanie umiejętności, związanych z wiedzą o różnych rzeczach jest dużo prostsze

i dużo bardziej oczywiste niż stosowanie cechy, której wartość liczbowa zupełnie nic w tym przypadku nie mówi i w żaden sposób nie można jej odnieść do rzeczywistości.

Zastąpienie cechy inteligencja

Inteligencja w rozumieniu takim, jak definiują ją gry na poziomie *Dungeons & Dragons* czy *Kryształów Czasu*, wcale nie jest niezbędna w grze. W praktyce swobodnie można ją usunąć. Wystarczy tylko przelać jej znaczenie bezpośrednio na inteligencję samego gracza. Przecież to gracz kreuje osobowość bohatera, wobec tego kreuje również jego inteligencję. Można ją uznać za integralny element osobowości i uniknąć kłopotliwego przedstawiania liczbowego, w zamian dołączając jej interpretację do opisu tejże osobowości. Często jednak okazuje się, że niektóre aspekty tej cechy są przydatne w grze, szczególnie jeśli w jakiś sposób korzysta z nich mechanika systemu. Przeważnie *inteligencja* potrzebna jest tylko w dwóch znaczeniach: zdolności uczenia się i pamięci. I tak też można ją potraktować. Jeśli niezbędne jest coś ponadto – na przykład, gdy jest stosowana również do obsługi zdolności magicznych bohatera, można wprowadzić bardziej wymyślną cechę – na przykład ego, czy chociażby właśnie zdolności magiczne itp., którą trudniej będzie zdefiniować w racjonalny sposób, a dzięki temu będzie bardziej niezależna od postępowania bohatera i stylu gry gracza.

Podsumowanie

Inteligencja jest w większości systemów RPG jedną z najważniejszych



cech. Nie oznacza to jednak, że jest odpowiedzialna za wszystko. Jako gracz, powinieneś się zawsze dobrze zastanowić, co tak naprawdę opisuje ta cecha w systemie, w który grasz. Z drugiej strony, jako mistrz gry, staraj się w miarę możliwości wyeliminować znaczenia inteligencji, które bezpośrednio ograniczają możliwości kierowania bohaterem przez gracza. Trzeba zauważyć, że takie, nałożone przez inteligencję ograniczenia są zupełnie innego rodzaju, niż ograniczenia wynikające np. z określenia osobowości bohatera. Te ostatnie są konstruktywne (dają graczowi wytyczne, dotyczące sposobu odgrywania bohatera), podczas gdy te pierwsze – destruktywne (zrzucają część obowiązku kreowania osobowości bohatera na mistrza gry). Można sobie wyobrazić dokładny opis bohatera, nie zawierający cechy *inteligencja*; wystarczy, że dobrze zostanie określona jego osobowość – może to dokładniej i ciekawiej opisać, co bohater jest w stanie zrobić, a czego nie, i to w sposób, który można wykorzystać bardziej realnie i sensownie. Jeżeli jednak już trzeba z tej cechy korzystać, najlepiej jest ustalić, co ona, czy raczej jej wysokość oznacza w przypadku konkretnego bohatera (tzn. jakie cechy osobowości implikuje). Stwierdzenie „to jest człowiek inteligentny" mówi mało w rzeczywistości, a jeszcze mniej w grze, gdzie inteligencja może oznaczać całkiem sporo zupełnie różnych rzeczy.

ANDRZEJ MISZKURKA i TOMEK KRECZMAR

NAGRADZAĆ CZY KARAĆ?

Gry Role-Playing służą przede wszystkim zabawie. Grający spotykają się raz w tygodniu (albo i częściej), aby miło spędzić czas. Na każdej sesji Mistrz Gry staje przed bardzo trudnym zadaniem. Do jego obowiązków należy nie tylko wymyślenie samej przygody i poprowadzenie jej, ale także ocena działań graczy i nagrodzenie ich wysiłków. Istnieje bardzo dużo sposobów nagradzania. Niektóre z nich są przewidziane przez autorów systemów. Inne, bardziej uniwersalne, mogą być wykorzystane w prawie każdej kampanii, niezależnie od tego, czy będą to *Kryształy Czasu*, *AD&D*, *Pendragon*, *Ars Magica*, czy też *Shadowrun*. I jednym, i drugim poświęcamy niniejszy artykuł.

Punkty Doświadczenia itp.

Doświadczenie to nazwa, którą każdy określa głupstwa, jakie zrobił w życiu.

Oscar Wilde

W większości systemów RPG punkty doświadczenia (lub ich odpowiedniki, np. punkty chwały w *Pendragonie*, czy punkty karmy w *Shadowrunie*) są narzędziem służącym do nagradzania pewnych postaw, zachowań i działań graczy. Często od ilości otrzymanych punktów doświadczenia zależy ich dobre samopoczucie. Jest to całkowicie zrozumiałe. Lubimy, gdy nasze starania zostają zauważone i docenione. Nasze ego zostaje wtedy mile połechtane. Gorzej jest, jeżeli Mistrz Gry nie potrafi dostrzec i nagrodzić naszego zaangażowania. Wtedy czujemy się sfrustrowani; gra przestaje nas bawić; bohater, którego odgrywamy staje się nam obojętny.

W ten sposób doszliśmy do punktu, w którym należałoby zadać sobie pytanie: *„W jaki sposób należy nagradzać graczy, aby byli zadowoleni i aby jednocześnie nie zachwiać równowagi gry?"*. Jeżeli oczekujesz, że na to pytanie udzielimy jednoznacznej odpowiedzi, bardzo się mylisz. Spróbujemy jednak wskazać na pewne mechanizmy i prawa rządzące przydzielaniem punktów doświadczenia.

1. Oczekiwania a rzeczywistość

a) Większość graczy chciałaby jak najszybciej awansować na wyższy poziom, czy też stać się o wiele potężniejszymi. Jeżeli sprawi im to przyjemność – O.K., nie ma problemu. Prawda zazwyczaj jest jednak inna. Zbyt łatwe sukcesy po pewnym czasie mogą być równie zniechęcające jak ich brak.

b) Każdy Mistrz Gry ma jakąś wizję tego, co robi, koncepcję świata i przygód, które się w nim rozgrywają. Do niej dostosowuje zazwyczaj ilość przydzielanych punktów doświadczenia.

Z powyższych zdań wypływa prosty wniosek: *„Mistrz Gry musi znaleźć punkt równowagi pomiędzy oczekiwaniami graczy a ustaloną przez siebie koncepcją"*. Nigdy jednak nie powinien o nich zapominać. Tylko wtedy może liczyć na sukces.

2. Rzuty kośćmi, a wcielanie się w bohatera

Istnieją systemy, takie jak np. *AD&D* i *Kryształy Czasu*, w których lwia część punktów doświadczenia przydzielana jest za zabijanie i walkę, a więc za rzeczy wymagające przede wszystkim umiejętności rzucania kośćmi a nie sztuki odgrywania ról. Weźmy na przykład takie *Kryształy Czasu*. Dysproporcje pomiędzy punktami przydzielanymi za zabicie smoka a punktami za jakiekolwiek inne akcje nie związane z walką są olbrzymie. Jaki z tego wypływa wniosek? Liczy się tylko walka i to ona jest w pierwszej kolejności nagradzana. Dochodzi do tego, że jeden z kilku elementów gier RPG, wcale zresztą nie najważniejszy, zaczyna odgrywać największą rolę, a to błąd. W grach RPG chodzi chyba o coś innego, na co wskazuje przecież ich nazwa.

Jak więc uniknąć tego problemu? Dobrym przykładem są systemy *Palladium*, w których sposób nagradzania przede wszystkim promuje pomysłowość graczy, sposób w jaki odgrywają swoją rolę i współdziałają ze sobą. Walka jest sprawą drugorzędną, czymś, co nie musi wypełniać dziewięćdziesięciu procent czasu każdej sesji. Prędzej czy później każdy z Mistrzów Gry lub graczy zaczyna to rozumieć. Rzuty kośćmi zaczynają nudzić, a prawdziwą przyjemność sprawia wczucie się w bohatera.

Dlatego właśnie Mistrz Gry tak powinien rozstrzygnąć kwestię punktacji, aby prowokowała graczy do czegoś więcej, niźli tylko rzucania kośćmi.

3. Ujemne punkty doświadczenia

Nigdy nie przydzielajcie ujemnych punktów doświadczenia, niezależnie od tego, jak beznadziejnie zachowają się wasi gracze. Jest to największa bzdura, jaką możecie zrobić. Doświadczenie jest sumą wiedzy i umiejętności nabytych podczas wieloletnich wędrówek. Można zdobyć mniej doświadczenia, można nawet nie zdobyć go w ogóle. Jednak nikt nie może przecież stracić tego, czego się już nauczył, chyba że dostanie czymś twardym w głowę, ale to już całkiem inna historia. Wystrzegajcie się również jak tylko możecie karania graczy poprzez nieprzyznawanie punktów za przygodę. Jest to bardzo ciężka kara i powinna być stosowana tylko w szczególnych przypadkach. Weźcie pod uwagę, że nawet popełniając błędy, bohaterowie czegoś się uczą. W przyszłości nie popełnią powtórnie tych samych gaf.

Pisząc przygody pomyślcie i o tym, żeby postawić przed graczami pewne cele. Jeżeli nie wypełnią któregoś, ominie ich nagroda w postaci punktów doświadczenia, skarbów itp. W takim przypadku zyskują po prostu mniej doświadczenia. Zazwyczaj jest to wystarczająca kara, o ile tak ją można nazwać. Prawdziwą i największą karą dla graczy, konsekwencją ich największych w grze błędów, może być śmierć bohatera, utrata majątku bądź magicznych przedmiotów.

4. Wpływ nagród na zachowania bohaterów

Jako Mistrzowie Gry powinniście bardzo szybko reagować na poczynania graczy. Nie trzymajcie się sztywno zasad przydzielania punktów doświadczenia opisanych w systemie, z którego korzystacie czy nawet konkretnej, cudzej przygodzie. Bądźcie samodzielni, eksperymentujcie, róbcie wszystko, aby gracze nie poczuli się zniechęceni brakiem waszej reakcji. Nagradzajcie wszystko, co uważacie za dobre w ich postępowaniu. Zachęci to ich do większych starań, wniesie do gry wiele nowego. Pozwólcie, aby gracze stali się współtwórcami przeprowadzanych przez was przygód (nie chodzi oczywiście o to, aby razem z wami je wymyślali). Nie skupiajcie się tylko na walce. Ona nie jest najważniejsza. Gracze RPG są aktorami i to właśnie ich aktorstwo macie oceniać. Punkty doświadczenia są jak brawa publiczności. Przydzielając je, dajecie im do zrozumienia, że podoba wam się ich gra, sprawiacie, że starają się coraz bardziej. Musicie sobie zdać sprawę, że punkty doświadczenia są potężną bronią w waszych rękach. Gracze podświadomie robią to, za co przyznajcie im największe nagrody. Pamiętajcie o tym, aby im nie przeszkadzać. Dajcie im wolną rękę i nagradzajcie, kiedy tylko na to zasługują.

Skarby

Każdy ma jakiś skarb, który zanadto miłuje, by go powierzyć w cudze ręce.
J.R.R. Tolkien

Złoto, szlachetne kamienie, dzieła sztuki i magiczne przedmioty są nie tylko celem, ale przede wszystkim nagrodą za ukończenie przygody. Podobnie jak punkty doświadczenia, one również wpływają na poprawę samopoczucia graczy. Sprawiają, że gracze z jeszcze większą determinacją wyruszają na spotkanie każdej następnej przygody. Bez nich... lepiej nie myśleć, jak by się bez nich czuli. Warto jednak pamiętać, że istnieją pewne zasady wymyślone bardzo dawno temu przez ludzi o wiele mądrzejszych od nas. Poniżej znajdziecie kilka z nich. Pomogą wam zrozumieć kiedy nagradzać skarbami, ile ich przydzielać i w jaki sposób gracze mogą je zdobyć.

1. Kiedy...

Pierwsza zasada związana ze skarbami mówi: *„Skarbów nie powinno się znajdować na każdym kroku"*. Zdobywając skarb gracze zawsze powinni czuć, że sobie nań zasłużyli i, przede wszystkim, że ciężko na niego zapracowali. Jeżeli nie będziecie przestrzegać powyższej zasady, skarby przestaną być nagrodą, a staną się szarą codziennością. Zdobywanie skarbów będzie się kojarzyło z otwieraniem setek skrzyń i zbieraniem coraz większej ilości najróżniejszych przedmiotów, które nie zawsze da się wykorzystać. Jeżeli zauważycie, że zdobywanie skarbów przestaje cieszyć waszych graczy, będzie to znaczyło, iż złamaliście pierwszą zasadę.

2. Ile...

Jest to jeden z największych, o ile nie największy, problem wielu Mistrzów Gry, którzy zazwyczaj w takich sytuacjach zadają sobie rozpaczliwe pytanie: *„Jak dużo przedmiotów magicznych i złota mogę im dać, żeby mi potem nie zepsuli przygody?"*. Odpowiedź jest prosta. Jeżeli chcecie, aby to nadal była nagroda, a wasze sesje nie zaczęły przypominać eskalacji zbrojeń nuklearnych, musicie kontrolować przepływ dóbr. Po prostu musicie trzymać rękę na pulsie. W tym momencie pojawia się kolejna rada: *„Skończcie z losowym generowaniem skarbów. Jeżeli tego nie zrobicie, nigdy nie zapanujecie nad sytuacją, a skarb nigdy nie stanie się prawdziwą nagrodą."*

Skarby możemy podzielić na dwie grupy: kosztowności, złoto itp. oraz magiczne przedmioty. W takiej też kolejności będziemy je rozpatrywali.

a) Kosztowności, złoto itp.

Artur Szyndler bardzo często odbiera telefony tego typu: *„Proszę pana, mam 30 mln złotych monet. Nie wiem co z nimi zrobić. Czy mógłby mi pan coś doradzić? Może mam je ulokować w akcjach Banku Śląskiego?"* Z Bankiem Śląskim to oczywiście żart, ale i tak nie zmienia to wagi problemu. Wielu początkujących Mistrzów Gry, którzy zazwyczaj nie mają swoim graczom do zaoferowania nic poza walkami i skarbami, popełnia ten sam błąd. Pamiętajcie, żeby jeszcze przed rozpoczęciem przygody ustalić sobie, jak dużo kosztowności i innych dóbr materialnych mogą zdobyć gracze. Jeśli przesadzicie, będziecie musieli potem sami podsuwać graczom pomysły, w jaki sposób mogą się pozbyć nadmiaru pieniędzy! A nie o to przecież wam chodzi.

b) Magiczne przedmioty

Magiczne przedmioty są tym, czego wasi gracze pragną najbardziej. Tak jak i w przypadku kosztowności zbyt duża ich ilość może sprawić, że przestaną być prawdziwą nagrodą, na którą zasługują tylko nieliczni. Aby tak się nie stało, musicie podjąć szereg działań mających temu zapobiec.

Po pierwsze, zrezygnujcie z losowania magicznych przedmiotów. To wy musicie decydować, czy i komu się należą.

Po drugie, nie wprowadzajcie tych cacek zbyt często to gry. Im rzadziej gracze będą je zdobywali, tym większą przyjemność im sprawią i tym bardziej będą je szanowali i cenili.

Po trzecie, musicie uważać, aby nagroda ni była zbyt duża, czyli przedmiot nie okazał się zbyt silny. To oczywiście bardzo spodobałoby się jego posiadaczowi, lecz wzbudziło zazdrość u innych, a wam przysporzyło wielu kłopotów z utrzymaniem równowagi w grze.

3. I w jaki sposób

Byle ork nie powinien posiadać magicznych przedmiotów, złota i klejnotów. Bohaterowie nie powinni zdobywać skarbów po zwycięskiej walce z każdym napotkanym na drodze przeciwnikiem. Przedmioty, które mają dużą wartość, powinny mieć swoją historię i związek z rozgrywaną kampanią. Bohaterowie nie powinni się o nie potykać na każdym kroku. Każdy z nich musi zasłużyć na nagrodę. Sposób, w jaki trafi ona w jego ręce nie powinien być przypadkowy, pozbawiony znaczenia. Jeżeli bohater sobie na to zasłuży, będzie mógł zachować otrzymany od starego wojownika miecz, który miał pomóc drużynie w zgładzeniu smoka.



Inne formy nagradzania

Punkty doświadczenia i skarby nie są jedynymi środkami nagradzania graczy. Te, o których chcemy teraz napisać, nie są związane z żadnym z systemów. Nie są przewidziane w mechanice gry. Są raczej wynikiem pewnych działań bohaterów, konsekwencją ich postępowania. Mogą, ale nie muszą mieć miejsca.

1. Sprzymierzeńcy

Bardzo często w czasie przygody gracze spotykają bohaterów niezależnych. Niektórzy z nich są wrogo nastawieni do drużyny, inni wyciągają pomocną dłoń. Podczas takich spotkań może zdarzyć się wszystko. Jeżeli wasi gracze będą starali się z nimi zaprzyjaźnić, jeżeli w wyniku rozumnych działań zasłużą sobie na ich szacunek i zaufanie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby zyskali w nich sprzymierzeńców. Jest to prawdziwy zaszczyt i jedna z największych nagród, jaka może stać się udziałem bohaterów. Posiadanie przyjaciela, gotowego oddać życie w obronie kogoś z drużyny znaczy więcej, niż cały arsenał magicznych mieczy. Pamiętajcie, że zaszczytu tego powinni dostąpić jedynie nieliczni, naprawdę godni. Jeżeli im się uda, będzie to znak, że są dobrymi graczami. Świadomość tego będzie największą nagrodą, jaka może ich spotkać.

2. Zaszczyty

Prędzej czy później dochodzi do chwili, w której bohaterowie spotykają się z władcami, królami i innymi możnymi. Jeżeli gracze są dobrymi aktorami, potrafią myśleć, a ich bohaterowie zasłużyli sobie na uznanie nie tylko siłą mięśni, powinno to zostać przez was docenione. Dążenia większości graczy skupiają się na osiągnięciu licznych zaszczytów, które są doskonałą nagrodą za konsekwentne postępowanie ich bohaterów. Jeden z nich może zostać generałem dowodzącym armią króla, inny nadwornym magiem, a jeszcze inny prawą ręką władcy złodziei. Zaszczyty, które ich spotkają, otworzą przed nimi wiele nowych możliwości. Będzie to miało sens pod warunkiem, że sobie na to zapracują. W ten sposób wyrazicie uznanie dla ich trudu.

Z pamiętnika paranoika: SZTUKA OSZUKIWANIA

Jak wszystkim zapewne wiadomo, w miłości i na wojnie wszystkie chwyty są dozwolone. A czymże jest każda gra, jak nie placem bitewnym, gdzie gracze zmagają się między sobą lub z wyimaginowanym przeciwnikiem. Patrząc w przeszłość i śledząc rozwój przeróżnych gier łatwo zauważyć, że tam, gdzie prowadzone są jakiekolwiek gry, tam też pojawiają się oszuści. Co popycha ludzi do sięgania po niedozwolone metody? Oczywiście chęć zwycięstwa. Gdy rywalizacja staje się zbyt silna, wówczas trzeba szczęściu trochę dopomóc. Jeśli więc zamierzasz trochę pooszukiwać, rób to dobrze!! Czy ja namawiam do oszustwa? Pewnie tylko tych, którzy są do tego skłonni. Spójrzmy jednak na całe to zagadnienie z innej strony. Mistrz Gry, jak i inni gracze na pewno będą próbowali trzymać Cię jak najdalej od skarbów i punktów doświadczenia, które z całą pewnością należą się Tobie – za twój jakże przecież błyskotliwy sposób gry. Co możesz na to poradzić? Użyj całej swojej inteligencji, całego kunsztu w tym jedynym kierunku, jaki Ci pozostawiono: oszukuj na tyle, na ile to możliwe! Poza tym, jeśli inni gracze mieliby tyle samo rozumu co Ty, robiliby dokładnie to samo. Jeśli do tego Mistrz Gry nie jest wystarczająco sprytny, aby Ci w tym przeszkodzić, wówczas czuj się usprawiedliwiony i korzystaj z tego, ile tylko zdołasz.

A oto kilka sugestii, w jaki sposób efektywnie oszukiwać.

1. Po pierwsze: stare, niezawodne sztuczki z kostkami. Wystarczy odrobinę zaokrąglić jeden z rogów kostki sześciościennej, a efekty mogą okazać się wręcz zdumiewające. Jeżeli chcesz, aby wyniki rzutu taką kostką były nieprzeciętnie wysokie, spiłuj róg w miejscu, gdzie styka się jedynka, dwójka i trójka. Z tak spreparowanymi kostkami można śmiało przekraczać Rubikon wyobraźni, a sentencja „kości zostały rzucone" od razu nabiera zupełnie nowego znaczenia. Uff, nareszcie koniec z przypadkowością, los jest po naszej stronie.



Jeszcze więcej zabawy jest z kostkami procentowymi. Aby wygenerować liczbę z zakresu od 0 do 99, należy wykonać rzut dwiema kostkami dziesięciościennymi, odczytując wynik rzutu jednej kostki jako wartość dziesiętną, drugiej zaś jako wartość jednostkową. Przykładowo rzut 8 i 5 może oznaczać liczbę 85, ale także 58. Przeciętna rzutu kostkami procentowymi daje rezultat 49,5. Jeśli jednak zapomnisz przed rzutem określić, która kostka jest dziesiętna a która jednostkowa, wówczas przeciętną wartość można zaniżyć do 34,65 lub zawyżyć do 64,35. Jest to całkiem dobry sposób na kontrolowanie gry, a przynajmniej jej losowych aspektów. Taki numer przechodzi oczywiście tylko tam, gdzie gracze nie założyli z góry kolejności kostek jeszcze przed grą. Jeżeli tak się stało, mamy wówczas w zanadrzu kilka innych, równie subtelnych sposobów „poprawiania" wyniku rzutu kostką. Na przykład sztuczka prawie na poziomie prestidigitatorskim. Najpierw rzucamy tylko jedną kostką, nie pozostawiając w ten sposób wątpliwości, jaką wartość reprezentuje. W tym samym czasie powinniśmy wykonać dwie rzeczy: odwrócić uwagę Mistrza Gry od toczącej się kostki (np. balansując niebezpiecznie szklanką z wodą, trzymaną w drugim ręku nad papierami leżącymi tuż przed Mistrzem) i jednocześnie pilnie obserwować jej ruch. Kiedy kostka się zatrzyma, a jej wynik nie jest po naszej myśli, wówczas szybko rzucamy drugą kostką, tak aby trafić w pierwszą, leżącą już na stole, powodując tym samym mały karambol. Jak można się domyślić, uzyskamy w ten sposób nową wartość na kostce pierwszej. Oczywiście nie jesteśmy w stanie przewidzieć nowego rezultatu, ale zawsze jest to jakaś szansa na lepszy wynik.

To tyle, jeśli chodzi o subtelności. Można przecież pójść zupełnie na bezczelnego, ułożyć kostki na stole z takim wynikiem, jaki nam pasuje i próbować wmówić prowadzącemu, że właśnie wykonaliśmy rzut – a oto jego rezultat. Możesz też przerobić oznaczenia na niektórych kostkach, np. jedynki na siódemki. Tak spreparowaną kostkę trzymaj w ukryciu i używaj tylko w sytuacjach

wyjątkowych (np. podczas rzutu na ilość znalezionych klejnotów).

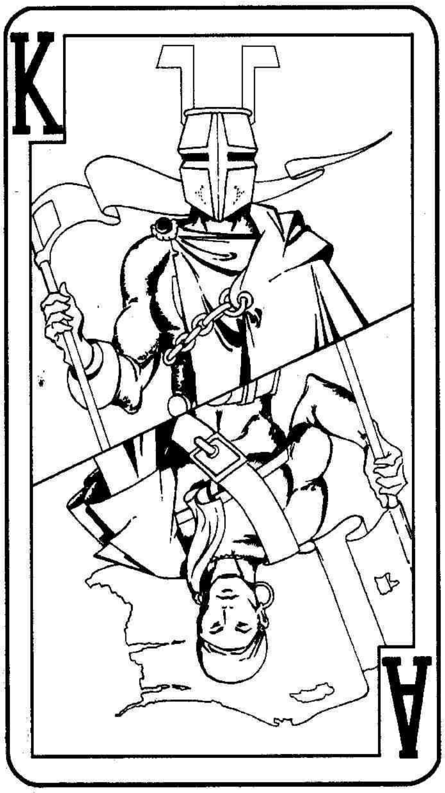
2. Staraj się przybierać minę absolutnej pewności siebie, kiedy mówisz: „Nie, na pewno nie czytałem tego modułu. Nie miałem pieniędzy, aby go kupić." Po czym kup wszystkie moduły jakie tylko zdołasz i zapamiętaj je co do ostatniego słowa. Nie pozwól, aby twoja sekretnie nabyta wiedza stała się oczywista dla innych graczy, staraj się wyglądać tak, jak gdybyś drogą dedukcji zgadywał tok wydarzeń. Jeśli naprawdę nie stać cię na kupno modułów, spróbuj naciągnąć twoich przyjaciół lub bliskich, aby Ci je kupili (prezent gwiazdkowy lub urodzinowy to najlepsze okazje). Błagaj, pożyczaj i żebraj, ale zdobądź je!!!

3. Przejrzyj kolekcję płyt swego Mistrza Gry i zanotuj wszystkie grupy muzyczne, których albumy pojawiają się więcej niż trzy razy. Sprawdź, czy któraś z tych grup nie będzie dawała koncertu w najbliższym czasie w Twoim mieście. Jeśli tak, to kup bilety na ten koncert i podaruj je Mistrzowi przy najbliższej okazji. Na następnej sesji magiczny miecz, o który dopominałeś się od pewnego czasu na pewno będzie Twój. Zamiast biletu na koncert możesz posłużyć się biletem na mecz lub na jakąkolwiek inną imprezę, leżącą w gustach Twego Mistrza Gry.

4. Jeżeli bilety na koncert są dla Ciebie zbyt dużym obciążeniem finansowym, przynoś na sesje napoje i chipsy. Z pewnością nastawisz w ten sposób prowadzącego pozytywnie do swojej osoby, a co za tym idzie – Twój bohater zdobędzie przychylność najpotężniejszej istoty w świecie gry. Z pewnością Mistrz Gry nie będzie skory denerwować Cię, zabijając Twego ulubionego bohatera, jeśli mogłoby to oznaczać koniec darmowego poczęstunku.

5. Kupuj każdy magazyn dotyczący gier role-playing, zapisz się do wszystkich klubów zrzeszających miłośników tychże gier i zapamiętaj lub zanotuj każdy użyteczny wyjątek od reguł lub odmienny sposób ich interpretacji (najlepiej na mikrofilmie lub innym, łatwym do przenoszenia nośniku informacji). Jeżeli kiedykolwiek trafisz na sytuację sporną, o której wcześniej czytałeś w jednym z artykułów, wspomnij o tym prowadzącemu i spróbuj go przekonać, że opisany sposób rozwiązania problemu jest jedynym słusznym. Oczywiście przytaczaj tylko te wyjątki od reguł, które działają na Twoją korzyść. Jeżeli Mistrz Gry ufa Twemu słowu, wówczas możesz sam wymyślić kilka wariantów i interpretacji przepisów, wciskając prowadzącemu kit, jakoby były powszechnie stosowane przez innych, doświadczonych Mistrzów Gry.

6. Spróbuj napisać kilka artykułów do tych magazynów, które czyta Twój Mistrz. Wielu Mistrzów Gry próbuje swych sił w publicystyce poświęconej grom fantasy, niewielu jednak odnosi sukces (tzn. ich artykuły po prostu nigdzie się nie pojawiają). W ten sposób, jeśli zdarzy się przypadkiem, że to właśnie Twój artykuł zawita na łamy pisma, do którego Twój Mistrz bezskutecznie wysyła swoje teksty, zdobędziesz jego respekt i podziw innych graczy.



7. Namów jednego z przyjaciół, aby zadzwonił do Mistrza raz albo dwa razy w trakcie sesji. W czasie tych kilku minut, gdy prowadzący będzie zajęty rozmową, przejrzyj dyskretnie jego notatki i zapamiętaj tyle, ile zdołasz. Jest to szczególnie użyteczna sztuczka, gdy Mistrz Gry sam układa przygody, pozbawiając Cię przewagi, jaką miałeś zapoznając się ze wszystkimi modułami dostępnymi na rynku.

8. Jeśli chcesz wprowadzić kilka zmian w ustawieniu figurek, kopnij w nogę od stołu lub kichnij potężnie wprost na figurki. Jeżeli figurki wykonane zostały z lekkiego materiału i nie mają solidnych podstawek, opowiedzenie dobrego dowcipu może załatwić sprawę za Ciebie (wyobraź sobie grupę graczy zwijających się ze śmiechu – na pewno ktoś coś potrąci, dając Ci szansę „poprawienia" sytuacji na stole). Nie próbuj zmieniać zbyt wiele, gdyż inni gracze z pewnością skorzystają z okazji i zaczną wprowadzać własne modyfikacje. Gdy Mistrz Gry połapie się, że jest robiony w konia wówczas z pewnością jego gniew skupi się na tym graczu, który wprowadził najwięcej zmian.

9. Kłam bezczelnie na temat wszystkich atrybutów swojego bohatera. Prowadzący ma na głowie tyle rzeczy do zapamiętania, że raczej wątpliwe aby znał na pamięć parametry wszystkich postaci występujących w grze.

10. Zapisuj wszystko na karcie ołówkiem i do tego bardzo delikatnie, tak aby trudno było innym graczom odczytać twoje bazgroły, a Tobie łatwo zetrzeć to i owo, wprowadzając własne, ulepszone współczynniki.

11. Twój bohater będzie mógł nosić przy sobie wszystko, co tylko dusza zapragnie, bez żadnych konsekwencji wynikających z obciążenia, o ile będziesz swoje notatki o ekwipunku trzymał w sekrecie. Kilka zapasowych sztyletów, zwój grubej liny, kilkanaście eliksirów a nawet dodatkowy miecz dwuręczny, na wypadek gdyby pierwszy uległ zniszczeniu. Zaopatrzenie jest bardzo ważną sprawą, dlatego lepiej mieć wszelkie niezbędne przedmioty przy sobie, tak na wszelki wypadek. Niedościgniony w tej materii jest jeden ze znajomych mi graczy, którego bohater miał przy sobie dwie włócznie, topór, dwie pałki, miecz i nóż. Nosił on ten ekwipunek przez całą przygodę, aż do momentu gdy w walce jedna z włóczni została złamana. Niestety, Mistrz Gry okazał się złośliwie dociekliwy i zadał z głupia frant pytanie, skąd bohater ma drugą włócznię. Niezłe „zdziwko" przeżył ów Mistrz chwilę później, gdy się dowiedział o całej reszcie ekwipunku wojownika. Fakt posiadania przy sobie całego arsenału, bądź przedmiotów w dużym stopniu nieporęcznych, jakoś nikogo ostatnio nie razi. Sam się o tym przekonałem, prowadząc postać taszczącą wszędzie za sobą olbrzymią halabardę. De facto nie pamiętam, abym kiedykolwiek

jej użył w środowisku miejskim. Ponieważ jednak to narzędzie przysługuje mi z racji profesji, to ciągnę je za sobą gdziekolwiek Mistrz Gry raczy rzucić mą postać. Dość często musiałem poprawiać prowadzącego, co do metody walki w karczmach i innych miejscach publicznych, kiedy to wszyscy gracze (i prowadzący) zakładali z góry, że wyciągam z plecaka (sic!) osławioną halabardę i siekam nią nieprzytomnie na prawo i lewo, gdy tymczasem ja, z uporem pijaka trzymającego się kurczowo stołu, obstawałem przy opcji walki wręcz. Dlatego, jeśli Twój Mistrz nie jest zbyt bystry, możesz śmiało zabierać ze sobą na przygody, co tylko zechcesz, a nuż się przyda.

12. Trzymaj swoje karty bohatera razem z kupą innego, niczemu niesłużącego śmiecia (kopie artykułów, wycinki z gazet, wydruki komputerowe). W takim środowisku obecność kilku kart tego samego bohatera (każda przeznaczona do trochę innej sytuacji) nie będzie się rzucać w oczy zarówno innym graczom, jak i prowadzącemu.

13. Siadaj od Mistrza Gry najdalej, jak to tylko możliwe. Ten manewr daje wiele korzyści sprytnemu oszustowi. Kiedy reszta graczy opadnie prowadzącego w krytycznym dla drużyny momencie, Ty będziesz mógł niezauważenie zmienić kilka charakterystyk w karcie swojego bohatera lub jeśli posiadasz kilka kart wybrać tę, która najlepiej pasuje do sytuacji.

14. Jeśli Mistrz Gry pozwala graczom wykonywać rzuty na trafienie i rany w trakcie walk, nabierz zwyczaju rzucania kostkami, co chwilę. Jeśli akurat wypadnie pożądany przez Ciebie rezultat, zostaw kostki tak, jak są na stole i gdy przyjdzie Twoja kolej upieraj się, że właśnie wykonałeś swój rzut na tę turę.

15. Zawsze zgadzaj się z Mistrzem Gry, jeśli popełni pomyłkę na Twoją korzyść, ale nie wahaj się wytykać błędów, które działają przeciwko Tobie. Pamiętaj także, aby nie wytykać błędów, które krzywdzą innych graczy. Przecież oni są dla Ciebie tak samo wrogami jak Mistrz Gry.

16. Jeszcze lepiej, jeśli zwrócisz uwagę prowadzącemu na kilka drobnych błędów, popełnionych na Twoją korzyść (lub innych graczy). Gdy już zdobędziesz zaufanie Mistrza Gry, wówczas zastosuj metodę nr 9 (bezpośredni kit) i miej nadzieję, że prowadzący nie połapie się w oszustwie.

17. Możesz też z całkowitą pewnością siebie wmawiać prowadzącemu, że popełnia pomyłki, podczas gdy gra przebiega poprawnie. Co prawda nic w ten sposób nie zyskasz, ale być może Mistrz Gry straci pewność siebie i zacznie naprawdę robić błędy. Wówczas będziesz mógł szybko zmienić taktykę na opisaną w punktach 15 i 16. Jeśli natomiast uda Ci się namówić dwóch albo trzech innych graczy, aby Cię wspierali w Twoich starciach z prowadzącym, wówczas istnieją duże szanse, że Mistrz Gry ugnie się pod presją i przychyli do Waszego zdania, zwłaszcza jeżeli akurat zapodziała się gdzieś książka z przepisami.

18. Jeżeli inni gracze pójdą w Twoje ślady i zaczną atakować prowadzącego i jego sposób interpretacji przepisów, stań wówczas po jego stronie. Ciężko pracujący Mistrz Gry potrzebuje każdej pomocy, jaką może otrzymać i z pewnością będzie patrzył na Ciebie bardziej życzliwie.

19. I na koniec najważniejsze. Jeżeli zauważysz innego z graczy oszukującego (a nie powinno być to trudne dla kogoś o Twoich talentach) natychmiast donieś o tym Mistrzowi Gry, który z pewnością wynagrodzi takiego uczciwego, pomocnego i godnego zaufania gracza.

NOTKA DO WSZYSTKICH MISTRZÓW GRY

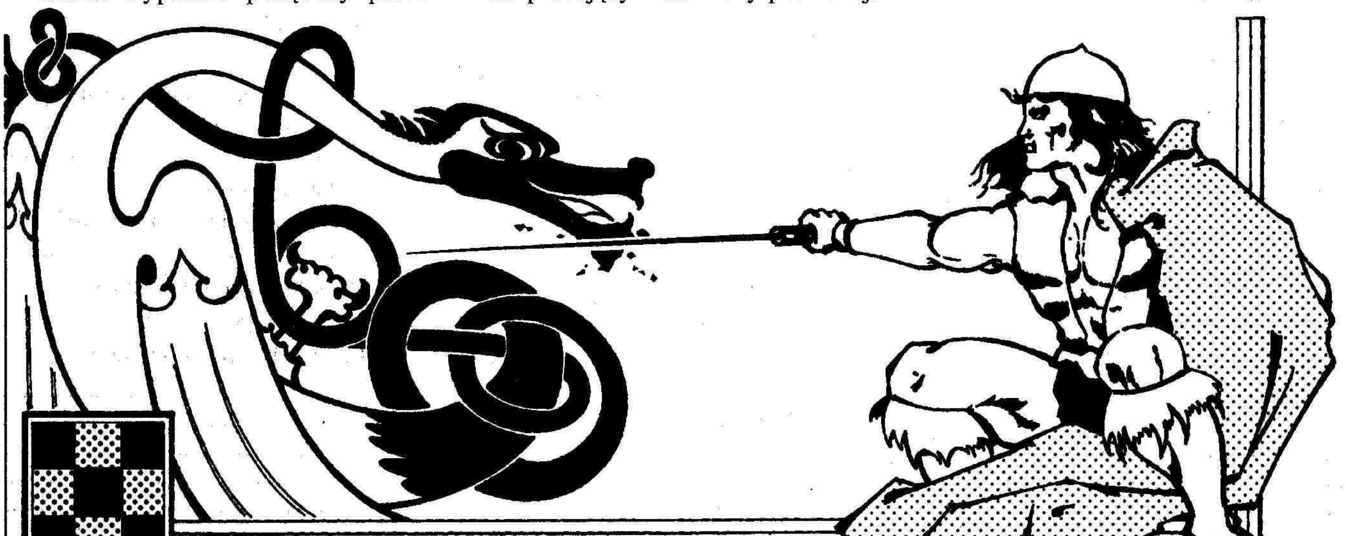
Połóżcie ten artykuł w jakimś widocznym miejscu i dyskretnie obserwujcie (lustro, kamera video, dziurka od klucza) reakcję graczy, którzy po niego sięgną. Jeżeli którykolwiek z nich przebrnie przez więcej niż połowę niniejszego tekstu, wówczas jest podejrzany i prawdopodobnie nie można mu ufać. Każdy, który będzie się do siebie uśmiechał podczas czytania, najprawdopodobniej wykorzystał już którąś z opisanych sztuczek. Zapamiętajcie takiego delikwenta i pokażcie mu przy najbliższej okazji, kto w tej grze naprawdę rządzi.

Na tym na razie kończę, gdyż muszę wyjąć moje nowe kostki z formy. Mistrz Gry zapowiedział na jutro krwawą sesję, trzeba się dobrze przygotować. A tak przy okazji, ta modelina to naprawdę wspaniały wynalazek. No, to czółko i obyśmy się nigdy na żadnej sesji nie spotkali.

Psychol Czubaty

Na podstawie:
„Cheating Made Easy"
by Jefferson, P. Swycaffer;
„Cheating Made Even Easier"
by Spike Y. Jones

Dariusz Paszkowski



Prosimy wypełniać czytelnie!

Poniżej znajduje się nowy wzór kuponu, za pomocą którego można zamówić prenumeratę naszego pisma oraz zakupić numery archiwalne. Kupon, za pomocą którego możesz zamówić inne produkty naszego wydawnictwa znajduje się w dziale gier strategicznych, na stronie 84.

Zwracamy uwagę na to, że kupony MUSZĄ być wypełnione czytelnie. Wiemy, że jest na nich mało miejsca, by móc wszystko napisać wyraźnie i dużymi literami, ale postarajcie się przynajmniej napisać wyraźnie swoje imię i nazwisko oraz adres. Nieczytelne wpisanie tych danych uniemożliwia nam poprawną realizację Waszych zamówień i może być źródłem konfliktów pomiędzy Wami a nami. Starajcie się pisać drukowanymi literami!

Wydawca

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

....

....

....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł.............

....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

....

....

....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł.............

....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

....

....

....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł.............

....
podpis przyjmującego

Prosimy wypełniać czytelnie!

Przewidywany czas wydania naszych produktów:

Warhammer

„Warhammer FRP" – już się ukazał
„Liczmistrz" – już się ukazał
„Galeria bohaterów" – grudzień 1994.
„Księga wiedzy tajemnej" – styczeń 1995
„Potępieniec" – luty/marzec 1995

Strategia

„Piotrków 1939" – styczeń 1995

Dodatki do Magii i Miecza

Labirynt 2 – styczeń 1995
Taktyka i Strategia (dodatek o grach strategicznych) – marzec/kwiecień 1995

ZAMAWIAM:

PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA i MIECZ"

□ nr 13 - 15 za 10,5 Zł (105000zł)
□ nr 13 - 18 za 21 Zł (210000zł)

Archiwalne numery "Magii i Miecza"

2,20Zł (22000zł) za 1 egz. nr	ilość	2,60Zł (26000zł) za 1 egz. nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	
		11	

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

ZAMAWIAM:

PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA i MIECZ"

□ nr 13 - 15 za 10,5 Zł (105000zł)
□ nr 13 - 18 za 21 Zł (210000zł)

Archiwalne numery "Magii i Miecza"

2,20Zł (22000zł) za 1 egz. nr	ilość	2,60Zł (26000zł) za 1 egz. nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	
		11	

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

ZAMAWIAM:

PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA i MIECZ"

□ nr 13 - 15 za 10,5 Zł (105000zł)
□ nr 13 - 18 za 21 Zł (210000zł)

Archiwalne numery "Magii i Miecza"

2,20Zł (22000zł) za 1 egz. nr	ilość	2,60Zł (26000zł) za 1 egz. nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	
		11	

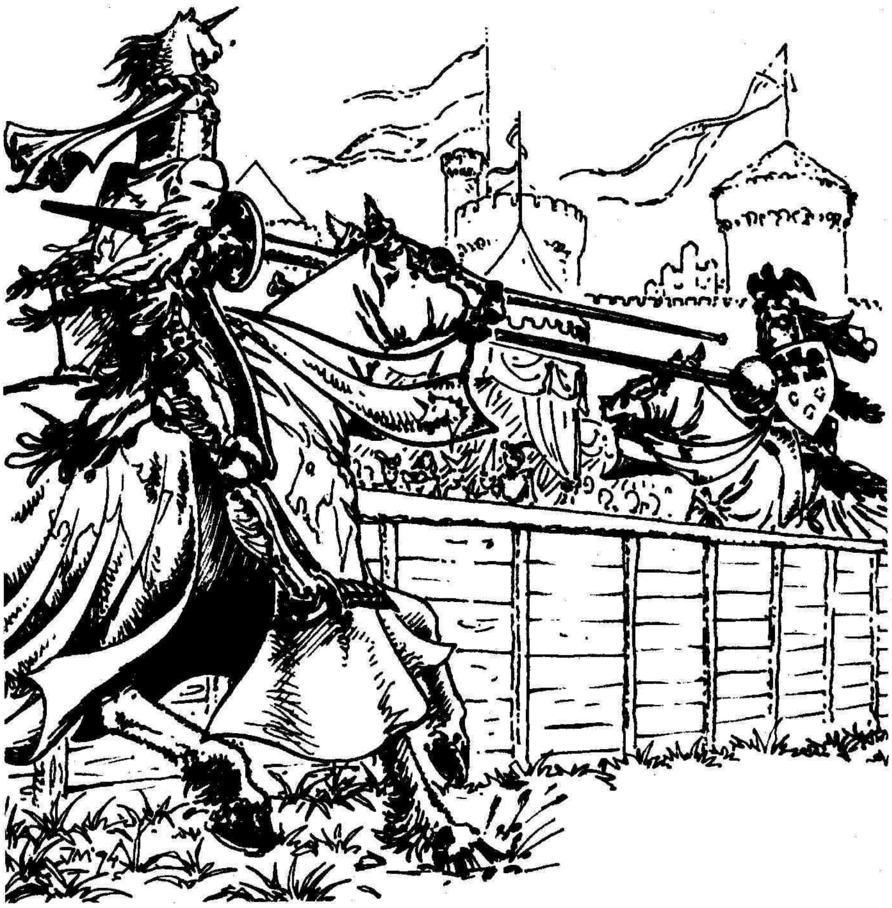
(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

JACEK KOMUDA

TYLKO DLA RYCERZY

Każdy wie, jaki powinien być prawdziwy rycerz. Przede wszystkim przystojny, silny, dobrze ułożony, wytworny wobec dam. Honor musi być dlań droższy niż życie. Dobry rycerz powinien też poszukiwać przede wszystkim sławy. Sławy i wielkości.

We wczesnym Średniowieczu sławę najłatwiej było znaleźć na polu bitwy. Taka droga była najprostsza, do tego zresztą wychowywano rycerza od dziecka. Cóż jednak można było robić, kiedy wojny nie zdarzały się tak często, jak by sobie tego życzyli rycerze. Najprościej było wymyślić coś, co zastępowałoby wojnę. Czymś takim stały się właśnie rycerskie turnieje.



Najwcześniejsza historia turniejów nie jest nam dobrze znana, choć wspomina o nich już w XI w. kronika Św. Marcina z Tourus. Według niej, były corocznym zwyczajem we Francji. Turnieje popierali książęta i władcy. Rycerze, nastawieni na wojnę i agresję mogli wyładować się w nich w czasie pokoju, zamiast uczestniczyć w wojnach domowych, będących istną plagą każdego średniowiecznego królestwa w okresie rozdrobnienia feudalnego. Turniej służyć miał, oprócz zdobywania sławy, także doskonaleniu rycerskich umiejętności, stąd bardzo często uczestniczyła w nich rycerska młodzież. W założeniu miało to być igrzysko, zabawa, walka nie na śmierć, lecz do obezwładnienia, do czasu aż jeden z przeciwników uzna się za pokonanego. Walka z zachowaniem rycerskiego kodeksu honorowego i wynikających stąd ograniczeń.

Pomimo tego papiestwo od samego początku ustosunkowało się negatywnie do tej instytucji. Po pierwsze zapewne dlatego, iż ówczesne turnieje czasami kończyły się śmiercią uczestniczących w nich wojowników. Poza tym kościół był przeciwny marnowaniu energii rycerstwa w przynoszących jedynie sławę igrzyskach, która mogła przecież być wykorzystana do walki z niewiernymi, okupującymi Ziemię Świętą. Walka prowadzona miała być jedynie przeciwko poganom, dlatego też papiestwo z wielką dezaprobatą odnosiło się także do wszelkich wojen pomiędzy władcami chrześcijańskiej Europy. A jednak pomimo tego, pomimo piętnujących turnieje jako niechrześcijańskie zakazów papieskich w Clermont, ta forma rywalizacji rycerskiej przetrwała wczesne Średniowiecze i rozwinęła się później, gdy trafiła na królewskie i książęce dwory.

Wczesnośredniowiecznemu turniejowi daleko było do późniejszych igrzysk, skupiających całe tłumy, organizowanych i popieranych przez władców. Początkowo turniejem była po prostu walka zbiorowa dwóch drużyn zawodników, skupionych wokół swoich przywódców. Najczęściej stanowiły one po prostu rycerskie poczty, a ich dowódcy bardzo często wędrowali po kraju. Gdy znaleźli gdzieś odpowiednie miejsce, wytyczali plac, zwoływali publiczność i – staczali walkę, w której bardzo często zdarzały się wypadki śmiertelne. Ówczesne turnieje nie miały jeszcze w pełni utartych reguł, stąd czasami mogły przerodzić się w otwarte starcie, zwłaszcza gdy jeden z przeciwników, rozzłoszczony porażką zaatakował na ostre. Zwycięzca zabierał zwykle broń, zbroję i konia pokonanego, czasami miał także prawo do osobistego dobytku. Turniej taki dostarczał rycerzom sławy, plebsowi zaś rozrywki, o którą w tamtych czasach wcale nie było tak łatwo.

Wraz z rozwojem kultury rycerskiej, w XIII i XIV wieku turniej trafił na królewskie i książęce dwory. Gdy zaczęli je organizować władcy Francji – rozpowszechniły się w całej Europie, od Hiszpanii aż po Królestwo Polskie. Każdy władca uważał za swój punkt honoru przynajmniej raz na jakiś czas zaprosić do siebie rycerzy, aby potykali się o wyznaczoną nagrodę w imię swej rycerskiej czci i honoru. Wielu z uczestniczących w turniejach rycerzy żyło tylko turniejami i dla turniejów, zwłaszcza wtedy, gdy nie było wojen. Uczestniczenie w turnieju i przynajmniej jednokrotne zdobycie głównej nagrody stawało się niemal życiowym celem każdego rycerza. Razem z tym, turniej stał się też wielkim widowiskiem, na którym trzeba było się pokazać, trzeba było dodać sobie splendoru, więc czasami zastawiano wsie, aby tylko móc kupić odpowiedniego konia, piękne szaty, czy zbroje.

A wszystko to można było stracić w ciągu jednej walki. Ale cóż, tak czy owak rycerz zawsze musiał pięknie wyglądać.

Razem z przeniesieniem turniejów na dwory zyskały one zupełnie inną oprawę niż poprzednio. Władca lub książę nakazywał zwykle urządzać je na swoim zamku, na głównym dziedzińcu lub, częściej, na specjalnie do tego celu wytyczonym miejscu w pobliżu swojej rodowej siedziby. Najczęściej do najsławniejszych rycerzy wysyłano posłańców z zaproszeniami. Innym – mniej sławnym wystarczyć musiało to, co usłyszeli od heroldów na głównych placach miast.

W omawianym okresie turniej nie oznaczał święta przeznaczonego tylko dla szlachetnie urodzonych. Poza tym, iż



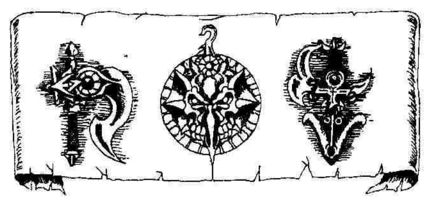
rywalizowano tam w biegłości władania mieczem, czy kopią, stanowił on także wielki kolorowy jarmark. Tam, gdzie ściągali wielcy rycerze ze swoją czeladzią, ciągnęły tłumy żądnego rozrywki pospólstwa i plebsu, wędrowni kramarze, przekupnie, rozkładający swe stragany nieopodal placu zmagań, sprzedajne dziewki, a także różnego rodzaju oszuści i złodzieje. Rycerze czerpali z turnieju satysfakcję honorowej rywalizacji o nagrodę, pospólstwo miało rozrywkę, a opryszkowie możliwość poderżnięcia kilku gardeł lub sakiewek.

Dość łatwo wyobrazić sobie, jak wyglądały ówczesne turnieje. Na trybunie, na honorowym miejscu zasiadał miejscowy pan, książę, król lub wielmoża ze swoim dworem. To właśnie przed nim kruszyli kopie, bądź szczerbili miecze przybyli na turniej rycerze. W XIV i XV wieku bardzo szybko upowszechniła się instytucja heroldów, oznajmujących występujących na turnieju rycerzy i sprawdzających, najczęściej po herbach, czy są oni godni swoich przeciwników, i czy w ogóle są rycerzami – tj. czy w ogóle mają prawo występować w turnieju. Po tej części formalnej, po przedstawieniu sobie przeciwników, rozpoczynały się walki. Wśród publiczności czekano na tę chwilę ze zniecierpliwieniem. Zanim zagrały trąby na rozpoczęcie boju, przyjmowano zwykle zakłady, który z walczących pierwszy znajdzie się na ziemi. Ci rycerze, którzy przegrywali, jako zapłatę otrzymywali często od publiki gwizdy, czasami nawet leciały na nich kamienie.

Rodzaje walk, jakie staczano w trakcie turniejów były bardzo różne. Najpopularniejszą z nich była tzw. „gonitwa", czyli pojedynek dwóch rycerzy konno, na kopie. W zależności od warunków goniono na tępo lub ostro, tj. na kopie turniejowe bądź normalne. Gonitwy takie bywały często bardzo niebezpieczne. W celu zapobieżeniu nieszczęściu, np. upadkowi pod kopyta rozpędzonego konia przeciwnika, najeżdżający na siebie rycerze bywali często przegrodzeni niewysoką, drewnianą palisadą. Poza gonitwami znano także walki na miecze i topory, oczywiście piesze, czy gonienie z kopią do pierścienia. Młodzi giermkowie często rywalizowali ze sobą obok swych panów. Zwycięzcy zabierali zawsze zbroję, broń i konia pokonanego, czasami nawet cały lub część jego majątku. Bardzo wielu rycerzy żyło z turniejów. Już w XII wieku Arnulf z Guiness we Francji zasłynął jako mistrz w walce różnymi rodzajami broni. Znacznie później Wilhelm Marszałek, angielski wielmoża, znany był z tego, iż niegdyś objeżdżając w ciągu dziesięciu miesięcy wszystkie turnieje we Francji i Anglii zdobył ponad trzysta zbroi i rycerskich koni, należących do jego przeciwników. Ludzie tacy jak on po prostu żyli z turniejów, ze świetnych zwycięstw, z własnej sławy. Bardzo znany ze swoich rycerskich cnót był również nasz Zawisza Czarny z Grabowa, herbu Sulima, który w roku 1417 pokonał sławnego Jana z Aragonii, kładł też przeciwników na prawie wszystkich dworach Europy.

Rzecz jasna, żaden turniej nie mógł się obyć bez nagrody. Oczywiście, należy między bajki włożyć opowieści o tym, iż królowie szukali w ten sposób kandydatów do ręki swoich córek, tym niemniej jednak wiele panien mniej zamożnych rodów przyprowadzano na turnieje właśnie w tym celu. Nagrody nie były zwykle wiele warte, najczęściej symboliczne, ich zdobycie przynosiło jednak sławę, a o nią właśnie zabiegał przecież każdy rycerz. Nagrodami bywały pierścienie lub puchary, wręczane zwycięzcy przez żonę lub córkę urządzającego turniej wielmoży, ale bywały też i inne przedmioty – najczęściej zwyczajowo związane z miejscem, w którym odbywał się turniej.

Największy rozkwit turniejów przypadł na wiek XV, kiedy to rycerstwo wyparte z pól bitewnych przez wojska zaciężne, nie miało właściwie nic do roboty. Turnieje urządzano także w wieku XVI, pod koniec jednak tego stulecia zaczęły odbywać się coraz rzadziej, w miarę jak rycerstwo przemieniało się w szlachtę. W dawnej Rzeczypospolitej przez cały wiek XVII i pierwszą połowę XVIII zabawiano się gonitwą do pierścienia, kruszono kopie na weselach i pogrzebach. Ponoć ostatni pojedynek na kopie miał miejsce w roku 1608. Potem, a i zapewne wcześniej, rycerskie turnieje należały już do przeszłości.



DOM II

URODZINY ALVINA

pomysł: Andrzej Miszkurka opracowanie: Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar

Słuchaj, słuchaj mój drogi syneczku
Za chwilę tatuś opowie ci bajeczkę.
Od kiedy nie ma z nami mamusi,
Tatuś to ciągle robić musi.

Hen, hen, daleko, gdzie słoneczko nie świeci
Mieszka pan, który zabija małe dzieci.
Urywa im główki, rączek też całych nie zostawia,
A musisz wiedzieć, jaką przyjemność mu to sprawia.

Pan ten ma też szafę bardzo ciemną,
Gdzie zamyka dzieci z przyjemnością niezmierną.
Tam też i ty się znajdziesz dziecino
Z całą twoją skórą siną.

Czemu płaczesz, mój drogi syneczku?
Za chwilę tatuś skończy swoją bajeczkę,
Bo przecież nie ma twojej pieprzonej mamusi,
I tatuś, kurwa, ciągle to robić musi.

fragment kołysanki śpiewanej Alvinowi przez tatusia

Dla Mistrza Gry

Witajcie po raz drugi w krainie snów Alvina. Mamy zaszczyt przedstawić wam przygodę, która jest kontynuacją *Domu.* Jest ona przeznaczona dla 4-6 graczy na poziomach 7-9 o dobrych lub neutralnych charakterach. Przynajmniej jeden z nich powinien skończyć pierwszą część tej kampanii. Jeżeli ten warunek nie zostanie spełniony, gra w *Dom II* bez wprowadzenia wielu zmian będzie niemożliwa. Tak jak w poprzedniej przygodzie, teksty podane w ramkach są przeznaczone dla graczy. Mistrz Gry powinien je w odpowiednim momencie przeczytać lub wykorzystać jako podstawę do własnych opisów.

Jeżeli przygoda rozgrywana jest w systemie *AD&D*, musisz zwrócić uwagę na to, że w krainie snów Alvina nie działają żadne czary ze szkoły *divination.* Nie można również w żaden sposób wycofać się z przygody. Czary takie jak *Teleport, Teleport Without Error*, czy *Plane Shift* są bezużyteczne (dotyczy to również analogicznych zdolności psionicznych, czy magicznych przedmiotów o podobnym działaniu).

Jeżeli ta przygoda rozgrywana jest w systemie *Kryształów Czasu* pamiętaj, że kraina snów Alvina rządzi się własnymi prawami. Dlatego nie działają w niej przemiany półboskie, moce jakie bogowie dają swoim wyznawcom (nie dotyczy czarów kapłańskich) oraz czary, zdolności i magiczne przedmioty, pozwalające przenosić się z miejsca na miejsce lub przewidywać przyszłość.

Podczas trwania przygody niemożliwe jest ponowne wymedytowanie czarów, dlatego wszyscy rzucający zaklęcia są ograniczeni do jednej, jedynej medytacji, której oddali się przed rozpoczęciem scenariusza.

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, *Dom II* jest częścią większej kampanii, wobec czego tylko ci bohaterowie, którzy brali udział w części pierwszej, ewentualnie ich towarzysze, mogą ponownie przenieść się do świata snów Alvina. Jak zapewne zauważyliście, ta przygoda przeznaczona jest dla graczy na wyższych poziomach niż *Dom.* Sugerujemy, żeby nie rozgrywać obydwu scenariuszy bezpośrednio po sobie. Dobrze by było, gdyby pomiędzy nimi wasi gracze wzięli udział w kilku lub kilkunastu innych przygodach. Od ich pierwszego spotkania z Alvinem minęło kilka lat. Weźcie to pod uwagę.

Zasady dodatkowe

Chcąc uczynić tę przygodę o wiele bardziej przerażającą, będziemy w niej wykorzystywali dwie zasady: opcjonalną „zasadę szaleństwa“ w przypadku *KC* (jest ona zamieszczona w 10 numerze *MiM* i w pierwszym numerze *Labiryntu*) oraz *fear, horror* i *madness checks* w przypadku *AD&D* (znajdziesz je w *Ravenloft – Realm of Terror* lub *Ravenloft – New Edition*).

Tło akcji

Po pokonaniu Starca bohaterowie pożegnali się z Alvinem, który ponownie został sam. Przez wiele miesięcy odzyskiwał utracone siły. Miał nadzieję, że w końcu i dla niego zaświeciło słońce. Jednak nie do końca w to wierzył. „To zbyt piękne, aby mogło być prawdziwe – myślał. – Czy mogę zacząć żyć wśród ludzi? Mieć dom, żonę i dzieci?“

Odpowiedź na te pytania przyszła prędzej, niż się spodziewał. Stało się to w miesiąc po jego ślubie z młodą i piękną dziewczyną o imieniu Elen. Tego dnia był bardzo zdenerwowany. Tak jakby przeczuwał, że nadchodzi coś złego. W nocy, kiedy zlany potem przewracał się z boku na bok, przyszedł do niego ojciec.

„Czy naprawdę, głupi skurwysynu, myślałeś, że się od nas uwolnisz? – powiedział. – Chciałeś pozbyć się nas przy pomocy tej drewnianej zabawki? Widocznie byłem dla ciebie zbyt dobry. Teraz znów musisz zostać ukarany za swoje nieposłuszeństwo, tak jak została ukarana ta dziwka, twoja matka. Pewnie jesteś ciekaw, gdzie jest twoja żona. Tatuś już się nią zaopiekował. Daj rękę tatusiowi, a powrócą stare, dobre czasy. Będziemy znowu jedną, wielką, kochającą się rodziną.“

Mimo że Alvin opierał się ojcu z całych sił, ponownie znalazł się w Domu swego dzieciństwa. Elen już nie żyła. Jej ciało było straszliwie zmasakrowane. Widząc, co się z nią stało, zaskomlał jak pies. Wtedy ojciec przytulił go do piersi i z wprawą chirurga rozciął jego ciało od krocza po drżące z rozpaczy serce.

Krzycząc z bólu, Alvin obudził się w środku nocy. Tuż obok niego spoczywała Elen – tak jak i on cała we krwi. Z wyrazem pogardy spojrzał na święty znak, wiszący nad łóżkiem, znak, który nie ochronił jego żony.

„Przeklinam was, bogowie, za to, co mi zrobiliście. Przeklinam i wyrzekam się was.“

Tej nocy wypowiedział jeszcze wiele bluźnierstw.

Nad ranem usnął, tuląc do piersi okaleczone ciało Elen.

Tamtej nocy zaszła w nim jakaś straszna zmiana. Świat przestał się dla niego liczyć. Sny powtarzały się coraz częściej, czyniąc go coraz starszym i słabszym. Przeklinał ludzi, winiąc ich za swój los. Teraz już nie unikał ich, a wręcz przeciwnie – z premedytacją szukał ich towarzystwa. „Jeżeli mam odejść – myślał – zabiorę ich jak najwięcej ze sobą.“

Pewnej nocy, kiedy wypił zbyt dużo wina, przyszła do niego jakaś kobieta. Posadziła go sobie na kolanach, delikatnie gładząc ręką jego siwe włosy. Powiedziała: „Zmieniłeś się, syneczku. Jest w tobie zbyt wiele nienawiści. Wierz mi, mimo że odtrąciłeś bogów, oni nadal cię kochają. Wiem, że twoja śmierć jest nieunikniona, ale śmierć to dopiero początek. Wiedz, że ja i Elen czekamy na ciebie w innym, lepszym miejscu. Tam spełnią się wszystkie twoje marzenia. Tam nie będziesz śnił już więcej koszmarów. Jednak przedtem czeka cię jeszcze jedno zadanie. Twój ojciec i jego rodzina pragną cię zabić, aby powrócić do świata żywych. Nie można

im pozwolić na to, by znów szerzyli na świecie zło. Zbliżają się twoje ostatnie urodziny, synku. Tego dnia zadecyduje się twój los. Bądź przygotowany, ukryj się dobrze, a ja postaram się ci pomóc. Żegnaj synku."

Rano Alvin spakował swój skromny dobytek i niezauważony przez nikogo odszedł w kierunku wschodzącego słońca, które po raz pierwszy od wielu lat zaświeciło również i dla niego.

Zaczynamy

Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy gracze, wędrując z miasta do miasta, zatrzymują się na odpoczynek. Przyjmujemy, że miejsce, do którego się udadzą to albo jakaś gospoda, albo dom jednego z ich przyjaciół. W każdym razie, strudzeni podróżą, zasypiają podczas wieczerzy, nie zdając sobie z tego sprawy. Kiedy to następuje, przeczytaj im poniższy tekst:

> ***Już od dawna jedzenie nie smakowało wam tak, jak dzisiaj. Wytrawne, czerwone wino wypełnia wasze ciała przyjemnym ciepłem. Ogień, palący się w kominku rozprasza krążące wokół was cienie. Coraz głębiej zapadacie się w swoich fotelach. (Tu wstaw imię jednego z bohaterów) podnosi do góry kielich, wznosząc toast. Kilka kropel wina rozbryzguje się na wszystkie strony. Odpowiada mu chór radosnych głosów. Wznosicie toasty, jeden za drugim. (Tu wstaw imię jednego z bohaterów), który najwyraźniej wypił już tego wieczoru zbyt wiele wina, opiera się ciężko na solidnym, dębowym stole. Wygląda tak, jakby coś na nim zobaczył. Coś, co zmroziło serce tego dzielnego mężczyzny. Gwałtownie cofa się, ale szybciej od niego ze stołu wystrzeliwuje olbrzymia ręka, łapiąc go za głowę. Rozlega się jęk. Trzymająca go dłoń cofa się równie szybko, jak zaatakowała. (Wstaw imię ofiary) znika w plamie czerwonego wina, rozlanego na blacie stołu. Zrywacie się, a przynajmniej próbujecie, gdyż coś ciągnie was mocno w kierunku waszych foteli. Oglądacie się do tyłu. Widok, który ukazuje się waszym oczom powoduje, że wrzeszczycie na całe gardło ze strachu. Dziesiątki rąk wciągają was w głąb foteli. Mimo, że się opieracie, z każdą chwilą zapadacie się coraz głębiej. Wkrótce wszystko wokół was znika. Otacza was kompletna ciemność.***

Podobnie, jak poprzednim razem, gracze przenoszą się do krainy snów Alvina, aby stoczyć walkę o przetrwanie. Tym razem jednak to nie Alvin przenosi ich w to miejsce. Robi to jego matka, mając nadzieję, że bohaterowie uratują duszę jej syna. Powinieneś rozegrać tę scenę tak, aby twoi gracze nie od razu zorientowali się, że ponownie mają do czynienia z Alvinem i jego koszmarem. Dopiero po przybyciu do parku powinni zorientować się, że pojawili się tam ponownie.

Tak, jak w Domu, twoi bohaterowie znaleźli się w miejscu, w którym nie da się określić ani stron świata, ani też kierunków w przestrzeni. Nie są w stanie powiedzieć, czy opadają, czy też unoszą się w górę. Nie widzą siebie nawzajem, tracą również poczucie czasu. Gdy już potrzymasz ich w tym miejscu odpowiednio długo, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

> ***Z otaczających was ciemności powoli wyłaniają się jakieś kształty. Na początku nie jesteście w stanie rozpoznać czym są. Później, kiedy otaczający was świat staje się bardziej realny, rozpoznajecie park, w którym już kiedyś byliście. Tak jak poprzednio, znajdujecie się na szerokiej, parkowej alei pokrytej opadłymi z drzew liśćmi. Po jej obu stronach co 10 metrów stoją dające mdłe światło latarnie. Wokół was rozbrzmiewa wesoła, taneczna muzyka, która dobiega z jednego z ciemnych końców alei.***

Park

Wszystkie miejsca, zaznaczone na mapie parku, znajdującej się w pierwszej części tej przygody (*Dom*, *MiM* nr 10) są teraz opuszczone. Spacerowanie pośród drzew nie jest już niebezpieczne. Najważniejszy w tym scenariuszu jest sam Dom i w nim rozgrywają się wszystkie wydarzenia. Dlatego musisz w jakiś sposób skłonić drużynę, aby tam właśnie się udała.

Dom

W czasie, w którym gracze przybywają do Domu, trwa w nim wielkie przyjęcie wydane na cześć Alvina. Zostali na nie zaproszeni wszyscy członkowie rodziny, których gracze nie mieli jeszcze okazji poznać oraz wszystkie ofiary snów Alvina. Dziadek, Ojciec, Babka, Ciotka i Siostra zostali już raz pokonani przez twoich bohaterów, wobec czego nie mogą bezpośrednio uczynić im krzywdy i vice versa. Jedynym prawdziwym zagrożeniem są nowi członkowie rodziny i to oni, w imieniu Maurycego Dipoint, będą ich prześladowali.

Gdy tylko bohaterowie dotrą do Domu, przeczytaj im poniższy tekst:

> ***Dom, przed którym stoicie różni się znacznie od tego, który pamiętacie z poprzedniej wizyty. Jego wszystkie okna błyszczą silnym, radosnym światłem. Z wewnątrz dochodzą dźwięki muzyki, która towarzyszyła wam podczas wędrówki aleją. Przy wejściu stoi kilkanaście osób. Rozpoznajecie wśród nich matkę i ojca Alvina, witających gości.***

Jeżeli gracze podejdą bliżej, przeczytaj co następuje:

> ***„Witajcie, witajcie mili goście – woła Ojciec Alvina. – Czekaliśmy już tylko na was. Jesteście przecież przyjaciółmi mojego syna, a co za tym idzie, honorowymi gośćmi. Ha! Ha! Dzisiaj nasz Alvinek ma swoje ostatnie urodziny. Niestety biedaczek schował się gdzieś i nigdzie nie możemy go znaleźć." (W tym momencie zegar wewnątrz Domu wybija godzinę szóstą.) „O, już szósta. Jakże niewiele czasu nam pozostało. Wejdźcie, wejdźcie! Przywitajcie się z moją małżonką."***



Jeśli bohaterowie postanowią podejść do matki Alvina, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

> ***Kiedy przechodzicie koło Ojca, aby przywitać Matkę Alvina, kobieta krzyczy: „Musicie się pośpieszyć! Do dwunastej pozostało wam tylko sześć godzin! Jeżeli nie odnajdziecie Alvina do tego czasu, będziecie zgubieni! On jest...!" W tym właśnie momencie rozwścieczony Ojciec chwyta ją jedną ręką za włosy, a drugą silnie uderza w nasadę nosa. Kobieta chwieje się pod wpływem uderzenia. Ojciec zadaje jej cios za ciosem, aż do momentu, kiedy z jej twarzy pozostaje już tylko krwawa miazga. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że nie jesteście w stanie przerwać tej masakry. Stoicie jak sparaliżowani, wpatrując się w radosną twarz mężczyzny.***
>
> ***„Przepraszam bardzo – mówi jak gdyby nigdy nic. – Moja żona nie czuje się dzisiaj najlepiej. To chyba jakaś migrena. Mam nadzieję, że do jutra wyzdrowieje biedactwo – mówiąc to, zaczyna kopać ją w brzuch. – Ale nie przejmujcie się, drodzy goście. Idźcie się bawić, bo przecież obchodzimy urodziny mojego syna."***

Po tych słowach bohaterowie odzyskują kontrolę nad swymi ciałami. Jeżeli atakują Ojca, ich broń przechodzi przez jego ciało jak przez powietrze. Jak już wcześniej napisaliśmy, ani on im, ani oni jemu nie są w stanie uczynić krzywdy. Nie są też w stanie pomóc Matce Alvina, która jest tak samo niematerialna, jak Ojciec.

Wewnątrz Domu czeka na graczy kilka niespodzianek. Będą to cztery spotkania z członkami rodziny, przedstawienie w Kapeluszowej Krainie i wizyta w Szafie. Jeżeli uda się im odnaleźć Alvina w ciągu sześciu godzin sesji (czasu rzeczywistego), zwyciężą i właśnie

w ten sposób ocalą siebie oraz duszę chopca. Jeżeli nie, no cóż, będą musieli wylosować nowych bohaterów, bowiem czeka ich coś gorszego niż śmierć. Nawet jeżeli domyślą się, że chłopiec schował się w Szafie, stojącej w pokoju Alvina, w żaden sposób nie będą mogli dostać się do środka. Jedyną szansą na dotarcie do dziecka jest odnalezienie Hugona – niedorozwiniętego kuzyna chłopca, który został uwięziony w Kapeluszowej Krainie przez Szalonego Kapelusznika.

W momencie, w którym zegar wybija godzinę szóstą, powinieneś postawić przed sobą zegarek i wyraźnie dać do zrozumienia graczom, że mają tylko sześć godzin czasu rzeczywistego na odnalezienie Alvina. Przeszukanie całego Domu zajmie im godzinę (bez względu na to, ile będzie to trwało w czasie realnym), odlicz więc ją od czasu, który im pozostanie. Wizyta w Kapeluszu pochłonie kolejne dwie godziny (podobnie jak poprzednio). Pozostaną im więc tylko trzy godziny realnego czasu gry – pamiętaj o tym.

Spotkania z członkami rodziny

Kuzynka

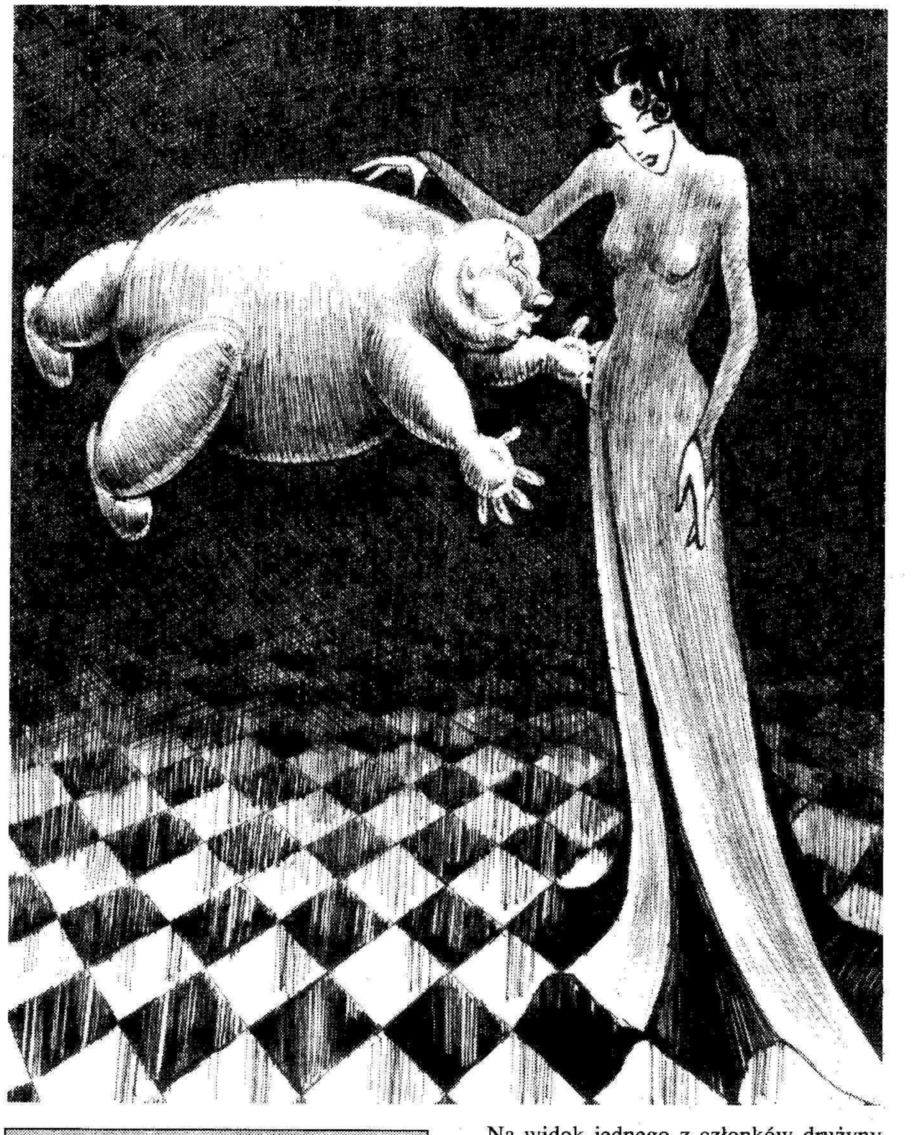
Kuzynka będzie pierwszą osobą spośród nowych członków rodziny, którą spotkają bohaterowie. Pokieruj swoimi graczami tak, aby zaraz po wejściu do Domu udali się do sali balowej (pokój nr 3). Gdy to zrobią, przeczytaj im poniższy tekst:

Z każdym krokiem, który przybliża was do sali balowej muzyka staje się coraz głośniejsza. Przez szeroko rozwarte drzwi dostrzegacie dziesiątki par wirujących na parkiecie w rytm muzyki. Pośrodku sali stoi piękna kobieta o włosach czarnych jak noc i ustach czerwieńszych od krwi. Jej smukłe ciało opina błękitna suknia, która podkreśla jej nieziemską urodę.

(Tu wstaw imię gracza), kobieta spogląda na ciebie swymi dużymi oczyma jakby chciała zajrzeć w głąb twej duszy. Czujesz, że na jedno skinienie jej palca mógłbyś porzucić przyjaciół i udać się za nią na kraniec świata. Kiedy podchodzisz bliżej, tańczące pary rozstępują się przed tobą. Jesteś już tak blisko, że owiewa cię słodki zapach jej perfum. „Zatańcz ze mną, jestem taka samotna."

W tym momencie powinieneś wykonać rzut obronny na uroki z modyfikatorem ujemnym -5 (*KC*: 1/2 sugestii) za wybranego przez ciebie gracza. Jeżeli rzut będzie udany, bohater nie zostanie zauroczony przez Julię.

W tym przypadku dochodzi do walki – patrz opis charakterystyk Kuzynki na końcu przygody. Jeżeli zaś rzut obronny będzie niepomyślny, przeczytaj co następuje:



Wasz przyjaciel obejmuje wąską talię kobiety w błękitnej sukni. Ta przywiera do niego całym ciałem. Zaczynają tańczyć, kręcąc coraz szybsze piruety. Widzicie jak ich usta spotykają się w miłosnym uniesieniu. Wydają się być jedną całością, tak jak drzewa, które od swych początków rosną obok siebie, a potem, kiedy dorastają, splatają się swymi pniami. Mimo że macie wrażenie, iż minęła wieczność, pocałunek trwa nadal. W pewnej chwili z waszym przyjacielem zaczyna dziać się coś dziwnego. Wygląda tak, jakby rósł, ale nie tylko wzwyż, lecz we wszystkich kierunkach. Po kilku chwilach zaczyna przypominać rybi pęcherz. Widząc jak szybko powiększa się jego ciało, macie wrażenie, że za chwilę pęknie. Kobieta wypuszcza go ze swych ramion, odpychając od siebie. Wasz przyjaciel jest teraz prawie okrągły. Obija się dwa, trzy razy od podłogi niczym dziecięca piłka, po czym wzlatuje pod sufit jak balonik, który widzieliście na jarmarkach. Rozglądając się wokół widzicie, że wszyscy tancerze otaczają was zwartym kręgiem, uniemożliwiając ucieczkę. „Czy ktoś jeszcze ze mną zatańczy?", pyta kobieta swym anielskim głosem, ruszając w waszą stronę.

Na widok jednego z członków drużyny, który został tak bardzo zniekształcony, bohaterowie powinni wykonać *check* i *horror check* (*KC*: każdy z nich może otrzymać 2 **PO** lub połowę, jeżeli rzut obronny będzie udany). Ofiara wykonuje powyższe testy z modyfikatorem ujemnym -4 (*KC*: -40).

W tym momencie dochodzi do walki. Tylko śmierć Julii pozwoli im wydostać się z kręgu tancerzy. Ich towarzysz, który przypomina teraz balonik do końca przygody nie odzyska swej poprzedniej postaci (podobnie pozostałe ofiary Kuzynki). W jego przypadku oznacza to, że nie będzie mógł rzucać czarów ani walczyć. Jeśli w którymś momencie zostanie przez kogoś zraniony, rozpada się na kawałeczki, kończąc w ten sposób swój ziemski żywot.

Zdolności Kuzynki i jej sposób walki oraz współczynniki są opisane na końcu przygody.

Kuzyn

Kuzyn jest kolejnym członkiem rodziny, który stanie na drodze bohaterów. Spotkają go podczas przeszukiwania parteru – tylko od ciebie zależy, w jakich okolicznościach i w jakim miejscu nastąpi spotkanie. Jeżeli gracze natkną się na niego, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Widzicie przed sobą młodego człowieka. Jest bardzo wysoki i harmonijnie zbudowany. Już na pierwszy rzut oka dostrzegacie podobieństwo pomiędzy nim, a kobietą w błękitnej sukni. Nie macie żadnych wątpliwości, iż w ich żyłach płynie ta sama krew. Mężczyzna sprawia wrażenie, jakby zamyślonego. Żaden mięsień na jego twarzy nie drgnął nawet przez chwilę. Gdyby nie jego pełne życia oczy, moglibyście wziąć go za trupa. Stoi wyprostowany, zagradzając wam drogę. W pewnej chwili gdzieś z powietrza odzywa się zbolały głos: „Zabiliście moją siostrę. Czy tak zachowują się goście? Czy macie dla mnie słowo pocieszenia? Czy potraficie mi ją zwrócić? Nie sądzę. Jesteście pewnie z siebie bardzo dumni. Powiem wam coś, zabijając ją, zabiliście siebie. Nigdy nie znajdziecie chłopca, tym bardziej, że ja wam na to nie pozwolę.“

W tym momencie Kuzyn atakuje bohaterów, wykorzystując wszystkie swoje zdolności, które są opisane wraz ze współczynnikami na końcu przygody.

Bliźniacy

Bliźniacy są strażnikami Szafy, w której ukrył się Alvin (pokój nr 28) i zapewne tam spotkają ich bohaterowie. W momencie, w którym gracze dotrą do tego miejsca, przeczytaj co następuje:

Zza drzwi do tego pokoju dobiegają odgłosy przyciszonej rozmowy. W pewnej chwili drzwi uchylają się ze skrzypieniem. Teraz rozpoznajecie ten pokój. Byliście w nim kiedyś. Na podłodze nadal leży mnóstwo porozrzucanych zabawek, jednak teraz nie jest on pusty. Tuż przed olbrzymią szafą siedzi para karłów. Gdyby nie to, że oboje mają posiwiałe włosy i wysuszoną skórę moglibyście wziąć ich za dzieci. Wasza obecność zdaje się im nie przeszkadzać. Zachowują się tak, jakby was tutaj nie było. Nagle jeden z nich podnosi się i wskakuje na grzbiet konia na biegunach. Drugi bierze do ręki bębenek i zaczyna na nim grać. Przez chwilę macie wrażenie, jakby w muzyce wydobywającej się z instrumentu zabrzmiało echo wielu dawnych wojen. Coś dziwnego dzieje się w całym pokoju. Spod szafy, łóżka, ze wszystkich stron wymaszerowują szereg za szeregiem oddziały ołowianych żołnierzy. Na ich czele, na koniu na biegunach, podąża wymachując dziecięcą szablą jeden z karłów. „Do ataku!“ krzyczy, a jego krzyk ma tak wielką moc, że podrywa do walki malutkich żołnierzy. Ołowiana armia rusza do ataku.

Każdy z graczy powinien wykonać rzut obronny na strach (*KC*: rzut obronny na sugestię). Jeżeli będzie on nieudany, przerażony bohater ucieka, wypuszczając z rąk wszystko, co trzymał.

Współczynniki i sposób walki karłów oraz ołowianych żołnierzy opisane są na końcu przygody.

Szalony Kapelusznik

Szalony Kapelusznik przebywa w galerii (na planie Domu pokój ten oznaczony jest numerem 6). Bohaterowie mogą go spotkać w dowolnym momencie przygody. W końcu i tak będą musieli do niego przyjść, gdyż w jego kapeluszu uwięziony jest Hugo – jedyna osoba mogąca otworzyć dla nich szafę, ktra znajduje się w pokoju Alvina. W Kapeluszowej Krainie rozegra się walka, od której będą zależały losy przygody. Jako że jest to jedna z najważniejszych, o ile nie najważniejsza, część scenariusza, pozwoliliśmy sobie opisać ją w innym rozdziale. Zanim jednak do tego dojdzie, bohaterowie muszą spotkać Kapelusznika. Jeżeli tak się stanie, przeczytaj im poniższy tekst:

Wchodzicie powoli do pokoju, w którym podczas poprzedniej wizyty w tym przeklętym Domu spotkaliście żyjące obrazy. Na zachodniej ścianie tego pomieszczenia zawieszone są najróżniejsze bronie – od mieczy począwszy, na halabardach skończywszy. Na ścianie wschodniej wiszą portrety dawno już nie żyjących ludzi. Trudno wam teraz w to uwierzyć, że te martwe przedmioty mogły kiedyś naprawdę żyć, żyć tak jak wy. Na końcu tej rozległej sali stoi człowieczek niewiele wyższy od 10 letniego dziecka. Ubrany jest w czerń i biel. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest tkwiący na drżącej ze starości głowie wielki, fioletowy cylinder. Na wasz widok mężczyzna podnosi jedną z okrytych nieskazitelnie białymi rękawiczkami dłoni do ronda cylindra.

„Bonjour, nous commçons le spectacle. Witam panie i panów. Dzisiaj zobaczycie siedem cudów świata w wykonaniu Alexandra. Zapomnijcie o gołąbkach i królikach. To dobre dla amatorów. Sądzę, że obdarzona tak wykwintnym gustem publiczność ma prawo oczekiwać czegoś więcej. Czy zakupili już państwo bilety na moje przedstawienie? Nie?! Jaka szkoda. Na szczęście Cudownemu Alexandro zostało ich jeszcze kilka. Bonjour, nous commçons le spectacle.“

Mówiąc to mężczyzna zdejmuje z głowy cylinder, wsadza do środka drugą rękę. Grzebie w nim przez chwilę, jakby czegoś szukał, po czym wyciąga ze środka kilka biletów, które błyskawicznie rzuca w waszym kierunku.



Szalony Kapelusznik atakuje graczy wciągając po kolei każdego z nich do kapelusza. Jego sposób walki i charakterystyki są dokładnie opisane na końcu przygody.

Widząc, co dzieje się z jego towarzyszami, każdy z graczy powinien wykonać rzut obronny na strach (*KC*: rzut obronny na sugestię). Jeżeli jego wynik będzie negatywny to bohater staje bez ruchu sparaliżowany ze strachu.

Kiedy już wszyscy bohaterowie prowadzeni przez graczy trafią do Kapelusza, przejdź do rozdziału zatytuowanego *Kapeluszowa Kraina*, gdzie znajdziesz kontynuację spotkania z Kapelusznikiem.

Kapeluszowa Kraina

W momencie, gdy ostatni z bohaterów trafia do Kapeluszowej Krainy, przeczytaj graczom poniższy tekst:

Gdyby nie wyblakły krąg światła, zawieszony wysoko w górze, miejscem tym władałaby niepodzielnie ciemność, a nie jej siostra – półmrok. Wszędzie wokoło panuje smutna szarość, która wsącza się nawet w wasze serca. Ziemia, po której stąpacie, jeżeli tak ją można nazwać, ma fioletowo-czarny odcień dziwnie przypominający kolor kapelusza Cudownego Alexandra. W pewnej chwili świat, w którym się znaleźliście, zaczyna drżeć zwalając was na ziemię. Krąg światła, który był do tej pory waszym błogosławieństwem, jedynym przyjacielem w tym odludnym miejscu, znika, umierając zanim jeszcze zdążył zasmakować życia. Świat pogrąża się w ciemności, a wraz z nią umiera wasza nadzieja.

Wszystkie zdarzenia, których świadkami od tej pory będą gracze, zostały upozorowane przez Szalonego Kapelusznika. Kapeluszowa Kraina jest jego Domeną, miejscem, którym włada. Wszystkie próby ucieczki z Kapelusza kończą się fiaskiem. Materia, z której jest wykonany, jest niezniszczalna. Nie można też wznieść się w górę i wylecieć. Jedyną szansą jest pokonanie Kapelusznika w ostatnim akcie przedstawienia (oczywiście gracze nie zdają sobie z tego sprawy, nie widzą nawet, że jest to przedstawienie).

Mimo że na pierwszy rzut oka twoim bohaterom będzie się wydawało, że Szalony Kapelusznik został pokonany przez Matkę Alvina, tak naprawdę ciągle będą znajdowali się tutaj, aż do momentu swojej śmierci lub śmierci Alexandra.

Bez względu na to, jak długo gracze będą rozgrywali opisane poniżej wydarzenia, odejmij od realnego czasu gry tylko dwie godziny. Zanim przejdziesz do dalszej części przedstawienia – bo to, co ich spotka jest największym przedstawieniem w „życiu“ Kapelusznika – pozwól im się trochę podenerwować. Jeżeli uznasz, że nadszedł odpowiedni moment, aby rozpocząć zabawę, przeczytaj poniższy tekst:

Siedzicie skuleni, przytłoczeni ciężarem otaczających was ciemności. Opuściła was wszelka nadzieja. Pogodziliście się ze swoim losem, losem straceńców. Ukryliście się tak głęboko wewnątrz siebie, że dopiero po chwili zauważacie zawieszony wysoko jasny krąg światła. Na chwilę coś wielkiego pojawia się w jego obrębie opuszczając się coraz niżej i niżej w waszym kierunku. Tym czymś jest emanująca łagodnym światłem olbrzymia ręka. Delikatnie olbrzymia dłoń zaciska się wokół waszych ciał unosząc was w górę, ku światłości. Na chwilę zanim wasze oczy przyzwyczajają się do światła, tracicie wzrok. Kiedy go odzyskujecie, dostrzegacie leżącego na podłodze Alexandra z przekręconą w nienaturalny sposób głową. Z kącika ust magika sączy się wąski strumyczek krwi. Na stole jak zwykle pełnym najróżniejszych ksiąg leży jego kapelusz. Obok niego stoi Matka Alvina.

„Zrobiłam wszystko, co w mojej mocy, żeby wam pomóc. Od tej pory będziecie zdani tylko na siebie. Musicie odszukać mojego małego syneczka i zabić potwora, który go strzeże. Uważajcie na Starca, ponieważ powrócił pałając chęcią zemsty. Teraz odchodzę. Moja rola w tej historii się skończyła. Żegnajcie.“

Pamiętaj, że jest to przedstawienie. Kobieta, z którą rozmawiali bohaterowie, nie jest Matką Alvina. Jest tylko jednym z aktorów biorących w nim udział. Nie pozwól, aby gracze zorientowali się, że wszystko, co się wokół nich dzieje, jest jedną wielką mistyfikacją. Do końca muszą wierzyć w śmierć Szalonego Kapelusznika i w to, że są coraz bliżsi odniesienia zwycięstwa. Mimo że poszukując Alvina będą poruszali się po całym Domu, tak naprawdę ani na chwilę nie opuszczą Kapelusza. Alexander będzie się starał, aby stworzony przez niego Dom nie różnił się zbytnio od prawdziwego.

Pamiętaj, obydwa Domy – ten ze snu Alvina i ten z przedstawienia Alexandra – są takie same. Różnica pomiędzy nimi nie leży w wyglądzie, a w tym co się wewnątrz nich dzieje. Wydarzenia, których świadkami będą teraz bohaterowie, zostały zaplanowane, wymyślone i włączone do scenariusza przedstawienia przez Kapelusznika.

Podczas wędrówki po Domu bohaterowie zetkną się z kilkoma atrakcjami przygotowanymi na tę okazję. Jeżeli przeżyją, na końcu czeka ich walka z Kapelusznikiem-Alvinem i strzegącym go Hugonem. Kapelusznik zaaranżuje to spotkanie tak, aby przedstawić Hugona w jak najgorszym świetle. Ma nadzieje, że bohaterowie zabiją go w ten sposób pozbywając się jedynej osoby, która może ich zaprowadzić do Alvina.

Atrakcje

Poniższe atrakcje możesz wykorzystać w dowolnej kolejności (poza Finałową walką, która musi być rozegrana na samym końcu, i Numerem z mieczami). Wszystkie mają ten sam cel – zniszczyć albo doprowadzić do szaleństwa twoich bohaterów. Jeżeli uznasz, że jest ich zbyt mało, wymyśl kilka własnych. Pamiętaj jednak, że musisz być ostrożny. Twoi gracze nie mają niespożytych sił. Nie są też niezniszczalni.



Starzec na wózku inwalidzkim

Starzec pojawia się w dowolnym miejscu Domu. Jest to oczywiście Maurycy Dipoint, jakże jednak odmieniony. Jego całe ciało pokryte jest oparzeniami, nogi i lewa ręka są jedynie czarnymi kikutami. Jeżeli dochodzi do spotkania z nim, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

W pewnej chwili poprzez muzykę, wypełniającą cały Dom przedziera się skrzypienie, przypominające dźwięki wydawane przez nie naoliwione osie karocy. Zaraz po nim z wiszących pod sufitem cieni wyłania się dziwna postać. Cała pokryta jest ropiejącymi oparzeniami. Obydwie nogi i jedna z rąk wyglądają jak sterczące ku niebu zwęglone kikuty drzew. Postać siedzi na wózku – takim, na jakich jeżdżą czasami starzy ludzie. Ten strzępek człowieka uśmiecha się do was, wymachując długą, drewnianą laską.

„Czy poznajecie mnie? To ja, dziadek Alvina. Widzę zdziwienie na waszych twarzach. Czy wydawało się wam, że pokonaliście mnie tym śmiesznym, drewnianym mieczykiem? Powróciłem jednak. Ja zawsze powracam. Szczególnie wtedy, gdy w grę wchodzi zemsta.“

Maurycy może poruszać się na swoim wózku po ścianach, podłodze, jak i suficie. Jego opis znajduje się na końcu przygody.

Błazen

Błazen jest kolejną atrakcją przygotowaną przez Alexandra. Przeczytaj poniższy tekst, jeżeli gracze go spotkają.

Już z daleka dobiega do waszych uszu szaleńczy chichot. Podskakując, zza rogu wychodzi mały człowieczek ubrany w jednoczęściowy kostium uszyty na kogoś o wiele większego. Jego cała twarz jest upudrowana na biało. Wargi są pomalowane czerwoną farbą w kształt parodiujący ludzki uśmiech. Oczy wyglądają na podkrążone, jest to jednak kolejny zabieg jakiegoś charakteryzatora. Cała twarz przypomina maskę niż oblicze żywego człowieka.

„Czy wiecie jak najlepiej ochronić się przed wampirem? Trzeba zatruć swoją krew. Ha! Ha! Ha! Ha! Czy to nie było śmieszne? A może znów spotkałem ponuraków. Nie martwcie się, zaraz was rozbawię. Pewnego razu paladyn Arturius przychodzi do kapłanów z dwoma obciętymi rękoma. Kapłani pytają: „Co ci się stało, synu?“ Na to dzielny paladyn odpowiada: „Przenajświętsi, zobaczyłem dziurę i wsadziłem tam rękę, a że to była pułapka, to mi ją ucięło.“ „No dobrze“, pytają kapłani, „ale co się stało z drugą ręką.“ Tu z właściwą sobie werwą paladyn Arturius odrzekł: „Chciałem wyjąć pierwszą.“

Po usłyszeniu tej historii gracze powinni wykonać rzuty obronne na *death spell* na +2 (*KC*: na specjalne na +20). Jeżeli rzut obronny będzie nieudany, bohaterowie pękają ze śmiechu kończąc w ten sposób swoją karierę. Jeśli pierwszy z kawałów błazna nie podziała, opowiada następne:

Jak paladyn Arturius stracił swojego giermka. Wysłał go, aby wyzwał smoka na pojedynek.

Drogą idzie druid i złodziej. W pewnym momencie widzą nadjeżdżającego z naprzeciwka rycerza. „O cholera!“, stwierdza druid, „znikam, to paladyn Arturius.“ Mówiąc to zamachał rękami. Widząc, że druid nie zniknął, zdziwiony złodziej wzruszył jedynie ramionami. Po chwili nadjechał paladyn Arturius. „Witaj, zacny złodzieju“ powiedział wyraźnie nie widząc druida. „Witaj, paladynie Arturiusie“ odrzekł złodziej i poszedł dalej swoją drogą. Po kilku krokach spojrzał na druida i zapytał: „Co się stało? Przecież nie zniknąłeś.“ „To paladyn Arturius“ odrzekł na to druid. „Na niego działa niewidzialność dla *zwierząt.“*

Po usłyszeniu każdego kolejnego kawału, gracze powinni ponawiać rzuty obronne tak, jak jest to opisane powyżej. Aby przerwać monolog błazna, muszą go zabić. Nawet wtedy, gdy uderzą go mieczami, błazen nie przestaje śmiać się i opowiadać kawałów. Przygotuj kilka dobrych dowcipów przed sesją. Dzięki temu to spotkanie stanie się o wiele ciekawsze.

Jeżeli któryś z bohaterów wybuchnie ze śmiechu, każdy z pozostałych graczy powinien wykonać *horror check* i *fear check* (*KC*: otrzymuje 1-3 **PO** lub 1 **PO** jeżeli rzut obronny będzie udany).

Współczynniki Błazna znajdują się na końcu przygody.

Lustra

Tak jak i poprzednie Atrakcje pokój z lustrami może zostać odkryty przez graczy w dowolnym momencie ich wędrówki. Sugerujemy, aby był to jeden z już wcześniej zbadanych w prawdziwym Domu pokoi. Być może zaobserwowana przez nich zmiana nie zdradzi mystyfikacji Kapelusznika, ale na pewno zwiększy czujność graczy i zwróci ich uwagę na to, że coś jest nie w porządku.

Jeżeli wykorzystasz tą Atrakcję, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

> *Mimo tego, że odwiedziliście ten pokój niecałą godzinę temu, zaszła w nim wielka zmiana. Wszystkie meble, które w nim wcześniej stały, zniknęły. Nie docierają tutaj też dźwięki wszechobecnej muzyki i śmiechy gości. Wszystkie ściany pokryte są olbrzymimi lustrami, których tafle na pierwszy rzut oka wydają się być czarne niczym noc.*

Jeśli gracze wejdą do środka, przeczytaj co następuje:

> *Wasze odbicia w lustrach są dwukrotnie powiększone. Dzięki temu jesteście w stanie dostrzec każdy szczegół, który wcześniej umykał waszej uwadze. Wyczytujecie strach, zmęczenie i umierającą nadzieję w twarzach odbitych w lustrze. W pewnym momencie zachodzi w nich jakaś subtelna przemiana, pojawia się skaza. Twarze nadal przypominają wasze, są jednak całkowicie obce, tak jakby należały do kogoś innego. Wyczytujecie teraz w nich gniew, złość, bezwzględność i chęć zemsty. Po chwili odbicia w lustrze znowu stają się waszymi odbiciami. Nie jesteście pewni, czy to, co widzieliście, było prawdą, czy tylko złudzeniem wywołanym przez zmęczenie.*

W momencie, w którym gracze weszli do środka, moc luster stworzyła ich mroczne alter-ega, w ten sposób przypieczętowując ich los. Zapewne chciałbyś wiedzieć, co to oznacza w praktyce. Każdy z bohaterów posiada swojego sobowtóra, całkowicie przesiąkniętego złem. W momencie, w którym gracze opuszczą krainę snów Alvina, ich sobowtóry również zaistnieją w materialnym świecie. Od tej chwili będą przez lata prześladować twoją drużynę. Każdy z nich ma takie same współczynniki, jak jego odpowiednik spośród bohaterów. Jeżeli któraś z postaci podnosi się na wyższy poziom, umiejętności i moc jej mrocznego alter-ego również się zwiększają. Im silniejsza jest postać, tym silniejsze jest jej odbicie. Sugerujemy, abyś przez wiele lat czasu gry nie doprowadzał do otwartej konfrontacji pomiędzy sobowtórami i ich pierwowzorami. Odbicia będą działały bardziej subtelnie tylko od czasu do czasu krzyżując swe ścieżki ze ścieżkami graczy. Czasami będą uprzedzały ich posunięcia, czasami będą popełniały morderstwa, o które ze względu na istniejące podobieństwo, oskarżani będą gracze. Kiedy indziej będą informowały przeciwników bohaterów o ich zamierzeniach. Tylko od ciebie zależy jak wykorzystasz szansę, którą ci daliśmy. Pamiętaj: zachowaj umiar w swoich posunięciach. Sobowtóry twoich bohaterów nie będą ciągle siedziały im na karku. Czasami pozostawią ich w spokoju, nawet przez kilka lat, aby później uderzyć ze zdwojoną siłą. Przez wiele sesji utrzymaj swoich graczy w niepewności, aby aż do ostatecznego spotkania nie byli pewni, kto wchodzi im w drogę.

Hipnotyczna melodia

W czasach, kiedy Szalony Kapelusznik występował na scenach całego świata, w jego trupie podróżował stary fakir. Była to jedyna osoba, która wzbudzała podziw Alexandra. Dlatego też postanowił on w swym największym przedstawieniu skorzystać z jej usług.

Fakir, którego spotykają bohaterowie, jest tylko zniekształconym przez chory umysł Kapelusznika cieniem owego starego mistrza, jednak tak jak i on, obdarzony jest wielkim talentem i mocą. Wykorzystaj spotkanie z nim tylko wtedy, gdy uznasz, że twoja drużyna przeszła zbyt łatwo przez wszystkie niebezpieczeństwa. Jeżeli zdecydujesz się na to, przeczytaj poniższy tekst:

> *W powietrzu unosi się monotonny dźwięk fujarki, który odgania skoczne takty wygrywane przez orkiestrę w sali balowej. Na podłodze przed wami pojawia się siedzący ze skrzyżowanymi nogami stary człowiek ubrany jedynie w białą przepaskę biodrową i turban na głowie. Jego skóra jest ciemna i wysuszona. Macie wrażenie, że to nie żywy człowiek, a szkielet – tak bardzo jest chudy. Palce starca zwinnie przesuwają się po flecie, który trzyma przytknięty do ust. Kiedy się zbliżacie, muzyka nasila się, a starzec zaczyna jednostajnie kiwać się z boku na bok.*

W tym momencie każdy z graczy powinien wykonać rzut obronny na *polimorfię/petryfikację* z modyfikatorem dodatnim +2 (*KC*: polimorfia). Jeżeli będzie on nieudany, bohater zmienia się w olbrzymiego węża i wpełza do koszyka stojącego za starcem. Widząc przemianę, towarzysze ofiar powinni wykonać fear i horror check (*KC*: gracze otrzymują 2 **PO** bez rzutu obronnego, dodatkowo powinni również wykonać rzut obronny na sugestię). W obu przypadkach nieudane rzuty obronne na strach wywołują paniczną ucieczkę. Niezależnie od tego, czy któryś z bohaterów zmienił się w węża i wpełzł do koszyka, czy też nie, po tym krótkim pokazie mocy fakir znika wraz z koszem. Oznacza to, że bohaterowie, którzy przemienili się w węże, są straceni.

Numer z mieczami

To wydarzenie ma miejsce bezpośrednio przed finałową walką. Jest tak jakby wstępem do niej. Rozgrywa się w sali balowej (komnata nr 3). Bierze w nim udział Kapelusznik-Alvin i Hugo. Bohaterowie powinni znaleźć się w tym miejscu w odpowiednim momencie. Coś powinno ich tutaj przyciągnąć. Być może ich uwagę zwróci burza oklasków poprzedzająca występ oraz głośno skandowane imię: Alvin!

W momencie, w którym bohaterowie dotrą do sali balowej, przeczytaj co następuje:

> *Z powietrza dochodzi do waszych uszu wielokrotnie wzmocniony ludzki głos: „Przedstawiamy sensacyjne widowisko, nieporównywalne z żadnym na scenach całego świata. Finałowe przedstawienie, ostatni występ ulubieńca publiczności, małego Alvina. Czy jest on jedną osobą, czy wieloma? Zadecydujecie państwo sami. Panie i panowie, te magiczne cuda i iluzje, które zobaczycie przekraczają możliwości jakiegokolwiek innego żyjącego czarodzieja. Przywitajcie go należycie. Oto pan Hugon. Dla własnego bezpieczeństwa proszę pod żadnym pozorem nie opuszczać widowni."*
>
> *Pod północną ścianą na otoczonym przez widownię podeście stoi straszliwie zniekształcony człowiek. Z jego ust ścieka ślina. Czasami na bezmyślnej twarzy pojawia się dziecinny uśmiech. Ten ktoś trzyma jedną ręką małego Alvina, a drugą wielki miecz. Z jego ust wydobywają się niewyraźne słowa: „Aaa tteraźźźź Aaaalvinniiee wwejdźdźdź do ssskrzyninii."*
>
> *„Brawo! Brawo! Brawissimo!" rozlegają się okrzyki publiczności.*
>
> *Śliniący się człowiek wkłada Alvina do specjalnie skonstruowanej skrzyni, z której wystaje tylko jego głowa. Miecz w jego ręku wygląda złowrogo. Zdajecie sobie sprawę z tego, że za chwilę staniecie się świadkami słynnej sztuczki z mieczami.*

Musisz opisać tą scenę tak, aby gracze byli przekonani, że za chwilę Alvin zginie. Nie mogą dopuścić do jego śmierci. Jeżeli będą chcieli przerwać występ, widownia zareaguje wrogo na ich poczynania. W takim przypadku śliniący się Hugo kierowany przez Kapelusznika przystawi miecz do szyi Alexandra-Alvina. Jest to ostatni moment, w którym gracze mogą zareagować. Jeżeli nadal nie będą chcieli dopuścić do występu w obawie o życie Alvina, z powietrza rozlegnie się ten sam, wielokrotnie wzmocniony głos:

> *A może ktoś inny zgłosi się na ochotnika. Prosimy, prosimy! Śmiało... Potrzebny nam wasz współudział, dzielni młodzi ludzie.*

Ze wzburzonego tłumu rozlegną się okrzyki proponujące, aby któryś z bohaterów zastąpił w tej sztuczce chłopca. Jako że gracze są

przekonani, że ofiarą jest prawdziwy Alvin, prawdopodobnie jeden z nich zgodzi się go zastąpić. Jeżeli to zrobi zostanie brutalnie zabity. Jeśli żaden z graczy nie przystanie na propozycję widzów, przejdź do *Finałowej walki.*

Finałowa walka

Szalony Kapelusznik ma nadzieję, że w tym spotkaniu gracze zabiją Hugona. Wszystko wskazuje na to, że to właśnie on jest ich głównym wrogiem. To nie jest prawda. Wszystko co robi, czyni wbrew swej woli, kierowany przez magika. Zwróć uwagę graczy na to, że śliniący się człowiek zamachując się mieczem opiera się, tak jakby walczył wbrew swej woli, że zadając uderzenia, płacze. W momencie, gdy gracze będą już bliscy zabicia go, zwróć uwagę jednego z bohaterów na Alvina. Na twarzy chłopca obserwującego walkę gości coś w rodzaju triumfu, radości i bezwzględnej nienawiści, coś co zdaje się niezupełnie do niego pasować.

Istnieją dwa wyjścia z tej sytuacji:

1. Bohaterowie zabijają Hugona (w tym momencie, nawet jeżeli pokonają Kapelusznika, ponoszą klęskę).
2. Bohaterowie zostawiają przy życiu Hugona i ruszają do walki z fałszywym Alvinem. Jeżeli to robią, pątrz statystki Kapelusznika na końcu przygody.

Po pokonaniu Alexandra wraz z Hugonem bohaterowie powracają do prawdziwego Domu. Tym razem Kapelusznik jest naprawdę martwy, ale nie jest to jeszcze koniec przygody. Hugon, jeżeli jeszcze żyje, prowadzi ich do Szafy.

Każdy z bohaterów, który poniósł śmierć podczas przedstawienia Kapelusznika, umarł naprawdę. Wszystkie rzucone czary po powrocie z Kapelusza nie mogą zostać ponownie rzucone, aż do zakończenia przygody.

Po powrocie z Kapeluszowej Krainy każdy z graczy powinien wykonać madness check (*KC*: otrzymuje 10 **PO** lub połowę, jeśli rzut obronny powiedzie się).

Wewnątrz Szafy

Szafa, w której ukrył się Alvin, znajduje się w pokoju nr 28. Jedyną osobą, mogącą otworzyć jej drzwi jest Hugon. Jeżeli gracze zabili go podczas Finałowej walki w przedstawieniu Kapelusznika, w żaden sposób nie będą mogli dostać się do Szafy, a tym samym niemożliwym będzie odnalezienie Alvina przed godziną 12. Oznacza to klęskę i śmierć graczy.

Jako dziecko, Alvin bardzo często chował się w Szafie, mając nadzieję, że jej wnętrze ochroni go przed gniewem ojca lub siostry. Wierzył, że za jej tylną ścianą roztacza się magiczna kraina pełna fantastycznych stworzeń. Miał nadzieję, że być może kiedyś uda mu się do niej dostać i zamieszkać z dala od „złych osób", jak nazywał członków swojej rodziny. Wierzył też, że odnajdzie tam mamę – szczęśliwą i piękną, pozbawioną trosk i strachu.

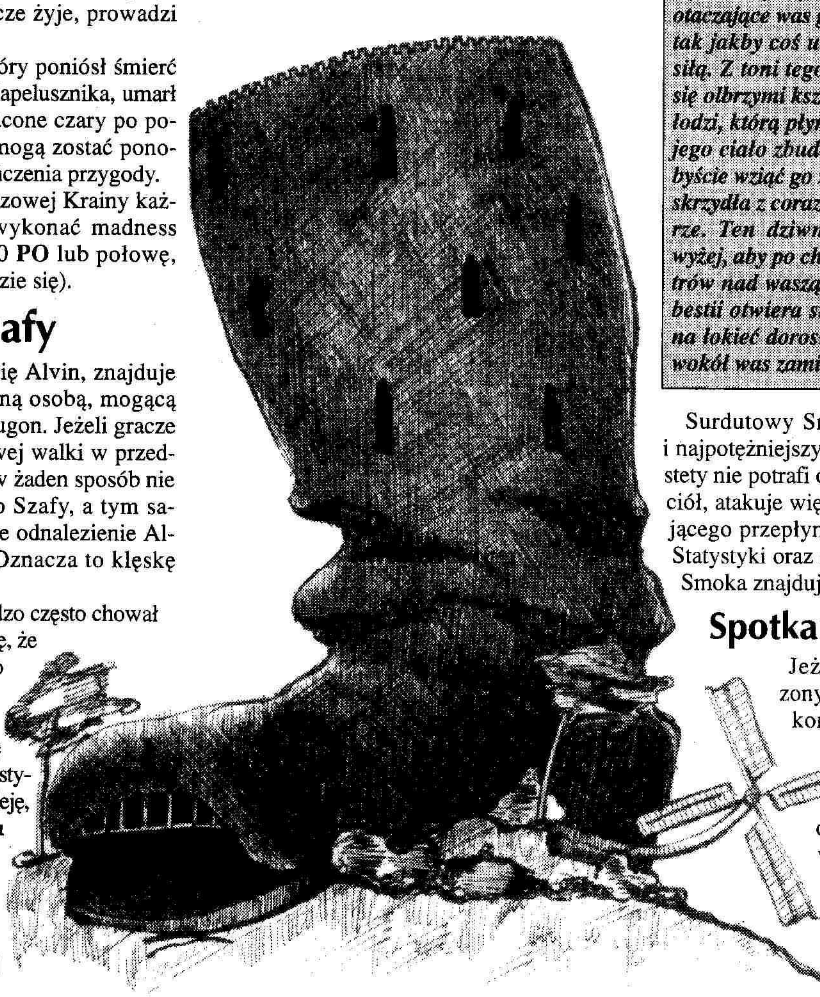
Bardzo często Alvin bawił się w chowanego ze swym niedorozwiniętym kuzynem Hugonem. Chował się wtedy w Szafie, którą uważał za najbezpieczniejsze schronienie. Czasami Hugon odnajdywał go i razem z nim godzinami przesiadywał w jej wnętrzu. Mały Alvin opowiadał mu wtedy o magicznej krainie i o swojej tęsknocie za nią.

W tej przygodzie marzenia Alvina stały się rzeczywistością. Chłopiec ukrył się w magicznej krainie, do której żaden z członków jego rodziny (poza Hugonem) nie ma wstępu. Aż do godziny 12 moc chroniąca Alvina będzie powstrzymywała jego wrogów przed zabiciem go. Po 12 członkowie rodziny przełamią barierę ochronną wokół Szafy i dostaną się do jej wnętrza.

Jedyną osobą, która może zaprowadzić graczy do Alvina jest Hugon. Aby to jednak mógł uczynić, musi dożyć do tej chwili. Podczas wędrówki przez krainę w Szafie bohaterowie natkną się na jedną niespodziankę. Jest nią Surdutowy Smok – władca Magicznej Krainy. Aby dotrzeć dalej, gracze będą musieli stoczyć z nim walkę.

Ostatnią rzeczą, jaką będą musieli zrobić będzie zabicie Alvina. Jeżeli chłopiec zginie z ich rąk, a nie z rąk „złych osób", jego dusza zostanie uwolniona, a bohaterowie powrócą bezpiecznie do domu.

Zbyt długie przebywanie w Magicznej Krainie prowadzi do klaustrofobii. Mówiąc o zbyt długim przebywaniu mamy na myśli 30 minut czasu realnego. Po upływie tego czasu, gracze powinni wykonać rzut obronny na pierwszą rubrykę (*KC*: specjalne) lub też stają się ofiarami tej fobii.



Magiczna Kraina

Wewnątrz Szafy panuje ciemność, którą może rozświetlić tylko magiczne światło. Na początku bohaterowie będą przebijali się przez Bliższe Krainy. Bliższe Krainy to setki ubrań zawieszonych na wieszakach. Droga przez nie będzie mozolna i męcząca (odejmij 15 minut od czasu, który pozostał graczom). Za Bliższymi Krainami rozciąga się właściwa część Magicznej Krainy. Teren jest pofałdowany. Wszystko, co się tutaj znajduje, stworzone jest z ubrań. Po prawej i lewej stronie rozciągają się Sukniowe Wzgórza. Przed nimi położone jest Guzikowe Jezioro, za którym, pośród Gorsetowych Wzgórz, ukrył się Alvin.

Aby dostać się do chłopca, bohaterowie będą musieli przepłynąć na drugą stronę jeziora w Pantoflowej Łodzi. Po drodze jednak spotkają groźnego Surdutowego Smoka.

Surdutowy Smok

Do tego spotkania dochodzi podczas przeprawy przez Guzikowe Jezioro. Przeczytaj poniższy tekst w odpowiednim momencie:

Dziwna łódź, którą płyniecie, kołysze się delikatnie z boku na bok. Jej dziób rozgarnia na obie strony niczym fale setki mniejszych i większych guzików. W pewnej chwili otaczające was guziki wystrzeliwują w górę, tak jakby coś uderzyło w nie ze straszliwą siłą. Z toni tego dziwnego jeziora wylania się olbrzymi kształt kilkakrotnie większy od łodzi, którą płyniecie. Gdyby nie to, że całe jego ciało zbudowane jest z ubrań, moglibyście wziąć go za olbrzymiego smoka. Jego skrzydła z coraz większą siłą młócą powietrze. Ten dziwny smok wzbija się coraz wyżej, aby po chwili zawisnąć jakieś 15 metrów nad waszą łodzią. Olbrzymia paszcza bestii otwiera się, ukazując rzędy długich na łokieć dorosłego mężczyzny igieł. Świat wokół was zamiera.

Surdutowy Smok jest panem tej krainy i najpotężniejszym strażnikiem Alvina. Niestety nie potrafi odróżnić wrogów od przyjaciół, atakuje więc każdego wędrowca usiłującego przepłynąć na drugą stronę jeziora. Statystyki oraz metody walki Surdutowego Smoka znajdują się na końcu przygody.

Spotkanie z Alvinem

Jeżeli bohaterom prowadzonym przez graczy uda się pokonać Surdutowego Smoka, Hugon doprowadza ich w końcu do wieży w kształcie olbrzymiego buta z cholewą, a wewnątrz której mieszka Alvin. Kiedy tak się stanie, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Wchodzicie do wnętrza olbrzymiego buta przez dziurę w jego zadartym w górę czubie. Wewnątrz, przy olbrzymim guziku, siedzi mały chłopiec – przynajmniej tak wygląda na pierwszy rzut oka. Kiedy podchodzicie bliżej, dostrzegacie bruzdy na jego twarzy i siwe pasma pośród rzadkich już teraz włosów. Trudno wam uwierzyć, że ten mały starzec jest Alvinem, lecz pomimo wszystkich zmian jego wciąż młode oczy przypominają wam tego zagubionego chłopca, którego już kiedyś uratowaliście.

„Cieszę się bardzo, że zdążyliście przed Nimi" szepcze chłopiec. „Pozostało nam już tak niewiele czasu. Jestem już tak bardzo zmęczony. Proszę was, zróbcie dla mnie jeszcze jedną, ostatnią rzecz. Będzie to wymagało odwagi i zdecydowania, ale wierzę, że jesteście odważni i zdecydowani. Chcę, żebyście mnie zabili, zanim oni dostaną mnie w swoje ręce. Tylko to może uratować mnie i was. Kiedy już tego dokonacie, idźcie śladem mojej krwi. Ona zaprowadzi was do celu."

Gracze muszą zabić Alvina przed godziną 12. Jeżeli tego nie zrobią, wszystkie ich wysiłki pójdą na marne. Po śmierci małe ciało Alvina odmłodnieje, a na jego twarzy po raz pierwszy od dawna zagości radość i spokój. Strużka krwi, która wypłynie z jego ciała, zaprowadzi graczy z powrotem do ich domów.

Zakończenie przygody

Po zakończeniu przygody przydziel każdemu z graczy od 5000 do 10000 punktów doświadczenia (*KC:* od 300 do 600), niezależnie od punktów, które otrzymali za pokonanych przeciwników, pomysły, rzucanie czarów itp. Tak, jak i poprzednim razem wszystko to, co bohaterowie zabrali z Domu, pozostaje tam, gdyż jest częścią Krainy Snów, a nie materialnego świata.

Bohaterowie niezależni

Bliźniacy

Natan i August Dipoint są synami Alexandra, zwanego również Szalonym Kapelusznikiem. Narodzili się z jego związku z Alicją Dipoint. Tak bliskie pokrewieństwo rodziców nie mogło nie pozostawić skazy na braciach. Obaj byli niedorozwinięci umysłowo przez całe życie pozostając dziećmi, bardzo niebezpiecznymi dziećmi. Wielokrotnie Alvin odczuł to na własnej skórze. Zdarzało się to najczęściej podczas przedstawień, które urządzali na wzór ojca. Ich ulubionym numerem było wbijanie w ciało Alvina ostrych szpilek. Takie przedstawienia powtarzały się bardzo często. Ich jedynymi świadkami, poza Karoliną, były ołowiane żołnierzyki o bezwzględnych i nieruchomych twarzach.

AD&D: Al. CN; INT 7; AC 10; MV 6; HD 7; Hp 42 i 41; THAC0 13; At. 0; Dmg. 0; SA patrz *Ołowiani żołnierze*; SD brak; Si. S; ML 18; XP. 650

KC: POZ 6 (odpowiednik); CHAR ch. ntr.; PD po 40; ŻYW 420 - 410; SF 100; ZR 60; SZ 50; INT 90; MD 70; UM 50; CH 100; PR 125; WI 25; ZW 2; Odporności: 1 - 65 i 64; 2 - 55 i 54; 3 - 75 i 74; 4 - 65 i 64; 5 - 65 i 64; 6 - 70 i 69; 7 - 70 i 69; 8 - 70 i 69; 9 - 80 i 79; 10 - 70 i 69; Amg 0; Broń: 1. Igiełka; bgł. 130, TR 146; opóźn. 1; SKUT 55 kł; OB +2; AT w 40, 30, 20, 10 i 0 momencie r; ZBROJA: brak; OB bl/dal 12/10 (Mają 130 cm. wzrostu);

Błazen

Pierwowzorem błazna był jeden z najbardziej utalentowanych klaunów, który przez lata występował w przedstawieniach Cudownego Alexandra. Pewnego wieczoru, nieco już pijany Kapelusznik posprzeczał się z nim. Doszło do bójki, która zakończyła się śmiercią klauna. Przerażony Alexander zataszczył go w środku nocy do ogrodu i zakopał. Mimo że pozbył się jego ciała, nigdy nie udało mu się wyrzucić z pamięci jego wizerunku. W przedstawieniu przygotowanym dla graczy, błazen powraca, aby jeszcze raz zabawić publiczność.

AD&D: Al. CN; INT 13; AC 10; MV 12; HD 8; Hp 45; THAC0 13; At. specjalny; Dmg. specjalny; SA opowiada dowcipy, po usłyszeniu których jego przeciwnicy pękają ze śmiechu; SD brak; Si. M; ML 18; XP. 1400

KC: POZ 8 (odpowiednik) iluzjonista-kupiec; CHAR ch. ntr.; PD 100; ŻYW 450; SF 160; ZR 120; SZ 110; INT 130; MD 140; UM 110; CH 150; PR 160; WI 45; ZW 3; Odporności: 1 - 105; 2 - 95; 3 - 105; 4 - 95; 5 - 70; 6 - 81; 7 - 81; 8 - 81; 9 - 91; 10 - 96; Amg 0; Broń: brak ZBROJA: iluzyjna; Ogran. - / -; OB bl/dal 160/160;
Dysponuje specjalną zdolnością sztuczka, po wykonaniu której przysłuchujące się dowcipom osoby wykonują % rzut obronny na odp. nr 2 (- 40), jeśli się nie obronią – pękają ze śmiechu (dosłownie). Wykonania sztuczki nie można przerwać zranieniem.

Hugon

Hugon jest młodszym bratem Natana i Augusta. Tak jak i oni jest upośledzony umysłowo i fizycznie. Mimo tego, że w jego żyłach płynie krew szaleńców, nie jest niebezpieczny. Jako jedyna osoba z rodziny był przyjacielem Alvina. Częstokroć starsi bracia lub Karolina karali go za to. Nigdy jednak nie skupiał na sobie zbyt wiele ich uwagi. Traktowali go jak psa, a czasami nawet gorzej.

AD&D: Al. CN; INT 8; AC 10; MV 9; HD 6; Hp 35; THAC0 15; At. 1; Dmg. 1k8 (długi miecz); SA brak; SD brak; Si. M; ML 10; XP. 420

KC: POZ 4 (odpowiednik); CHAR ch. ntr.; PD 15; ŻYW 350; SF 90; ZR 50; SZ 40; INT 80; MD 60; UM 40; CH 50; PR 40; WI 10; ZW 1; Odporności: 1 - 52; 2 - 42; 3 - 62; 4 - 52; 5 - 52; 6 - 44; 7 - 44; 8 - 44; 9 - 54; 10 - 44; Amg 0; Broń: 1. Miecz długi bgł. 100, TR 114; opóźn. 4; SKUT 142 tn. 122 kł.; OB +20; AT w 0 momencie r. ZBOJA: brak; OB bl/dal 20/0 (ma 120 cm.wzrostu);

Kuzyn

Lawrence Blackwood wraz ze swoją siostrą Julią należeli do dalszych kuzynów rodziny Dipoint, co nie znaczy wcale, że była to lepsza jej gałąź.

Już od małego Lawrence cierpiał na ostrą agorafobię i ksenofobię. Każdego lata przyjeżdżał do rezydencji Dipointów na kurację, którą prowadził Maurycy. Jak można łatwo przewidzieć, stosowane przez Maurycego zabiegi nie poprawiły stanu jego zdrowia. Wręcz przeciwnie, z roku na rok choroba nasilała się. Po pewnym czasie, jedynymi osobami, które tolerował i bez których nie mógł się obejść, byli Maurycy i Julia. W swoje trzydzieste urodziny, zrozpaczony śmiercią siostry, popełnia samobójstwo, wieszając się.

AD&D: Al. CN; INT 15; AC 0; MV 96; HD 8; Hp 50; THAC0 13; At. 3; Dmg. 3x1k4+2 (sztylet); SA i SD: jest tak szybki, że oczy przeciwników nie rejestrują jego ruchu; dzięki temu może obejść ich, zaatakować od tyłu i powrócić na poprzednie miejsce nim zdążą zareagować; zawsze wygrywa inicjatywę; każde jego trafienie jest traktowane jak *backstab* złodzieja z 8 poziomu; Si. M; ML 18; XP. 2000

KC: POZ 8 zabójcy (odpowiednik); CHAR ch. ntr.; PD 150; ŻYW 500; SF 200; ZR 160; SZ 600; INT 150; MD 120; UM 70; CH 70; PR 80; WI 25; ZW 2; Odporności: 1-97; 2-87; 3-107; 4-97; 5-82; 6-115; 7-90; 8-90; 9-100; 10-90; Amg 0; Broń: 1. Sztylet bgł. 190, TR 226; opóź. 1; SKUT 170 kł, 110 tn; OB +20; AT (zawsze stosuje pchnięcie w odkryte. ZR i SZ są zmniejszane o 5/POZ czyli o 40. Dodatkowo każdego, kto jest dwukrotnie od niego wolniejszy (SZ akt.) atakuje z tyłu, więc obrona liczona jest tylko ze zbroi (-30) w 430, 420, 410 momencie r.; ZBROJA: brak; OB bl/dal 130/110;

Kuzynka

Julia Blackwood za życia była wyjątkowo piękną kobietą. Zawsze kręcił się wokół niej tłum adoratorów. Żaden jednak nie zagościł na dłużej w jej sercu. Zadawanie bólu mężczyznom sprawiało jej wielką przyjemność, było jej pasją, nie największą jednak. Tym, co kochała najbardziej był taniec. Wypełniała więc tańcem każdą wolną chwilę. Na przedstawienia, w których brała udział, przychodziło wielu jej wielbicieli, obdarowujących ją za każdym razem niezliczoną ilością kwiatów i prezentów. Gdyby nie tragiczny wypadek pewnego sierpniowego dnia, kiedy to po upadku z konia skręciła sobie kark, zapewne jeszcze wielu mężczyzn straciłoby dla niej głowę, a być może i życie. Śmierć Juli uwolniła ich spod jej uroku. Ich żony, narzeczone i kochanki odetchnęły z ulgą.

AD&D: Al. CN; INT 14; AC -2; MV 18; HD 8; Hp 45; THAC0 13; At. 1; Dmg. specjalny; SA Julia nie zadaje fizycznych ran; moc, którą posiada, pozwala jej zmieniać ciała przeciwników bez zabijania ich; aby ustalić efekty trafień, patrz tabelka; SD odporna na wszystkie czary; Si. M; ML 18; XP. 2000

KC: POZ 8 (odpow.); CHAR ch. ntr.; PD 120; ŻYW 450; SF 180; ZR 120; SZ 120; INT 140; MD 110; UM 70; CH 250; PR 250 (w tańcu x 2); WI 25; ZW 2; Odporności: 1-78; 2-68; 3-88; 4-78; 5-78; 6-63; 7-63; 8-63; 9-73; 10-63; Jest odporna na wszystkie czary. Broń: 1. Specjalne obrażenia – patrz tabelka. TR 160. Obrona przed tym trafieniem liczona jest tylko ze ZR akt. i magii ochronnej. ZBROJA: brak; Obrona bl/dal 70/70;

Rzut k6	Efekty trafienia	Uwagi dodatkowe
1	Spłaszczenie	Julia przyciska jednego z przeciwników do ściany, rozpłaszczając go (efekt podobny do rozjechania bohaterów kreskówek przez walec). Do końca przygody współczynniki ofiary zostają społowione.
2	Wydłużenie ręki	Julia ciągnie rękę, wydłużając ją o 1k3 metry. Używanie tej ręki jest niemożliwe – ofiara nie może rzucać czarów. Jej Zręczność zostaje społowiona.
3	Odwrócenie	Tułów ofiary zostaje odwrócony o 180 stopni. Zmniejsza to szybkość jej poruszania się o 50% oraz obronę i trafienie o 4 (*KC:* -80)
4	Zmiażdżenie	Julia zgniata swoją ofiarę, zmniejszając ją czterokrotnie. Zmniejsza to jej wszystkie fizyczne współczynniki o 4 (*KC:* -100) i poruszanie się o 50%.
5	Przebicie	Silne uderzenie Julii przebija ofiarę na wylot, pozostawiając w ciele otwór. Ofiara otrzymuje modyfikator ujemny -2 do wszystkich akcji (*KC:*-20).
6	Wbicie głowy w tułów	Głowa ofiary zostaje wepchnięta w tułów. Uniemożliwia to rzucanie czarów i wpływa niekorzystnie na walkę: -6 do wszystkich akcji (*KC:* -100 do trafienia i obrony).

Ołowiani żołnierze

Ołowiani żołnierze byli najwierniejszą widownią, o jakiej ktokolwiek mógłby sobie zamarzyć. To właśnie oni byli milczącymi świadkami cierpień Alvina. Jest ich 50. Każdy z nich walczy do momentu, w którym zostanie zabity ostatni z bliźniaków.

AD&D: Al. N; INT 1; AC 2; MV 4; HD 4; Hp 15; THAC0 17; At. 1; Dmg. 1k3; SA brak; SD odporni na wszystkie czary oparte na zimnie oraz pochodzące ze szkół *enchantment/charm* i *illusion/phantasm*; Si. M; ML 20; XP. 270

KC: POZ 4 wojownika (odpow.); CHAR ntr. ntr.; PD 10; ŻYW 150; SF 120; ZR 100; SZ 100; INT 30; MD 30; UM 10; CH 0; PR 10; WI 0; ZW 0; Odporności: 1 - odp; 2-odp; 3-70; 4-odp; 5-70; 6-odp; 7-odp; 8-45/odp na zimno; 9-odp; 10-90; Amg 0; Broń: 1. Mieczyk bgł. 80, TR 102; opóźn. 2; SKUT 90 tn.; OB + 12 ; AT w 80, 60, 40, 20 momencie r.; ZBROJA skóra; Ogran. - / -; OB bl/dal 82/70 (mają po 30 cm wzrostu); Wyp kł80/tn 60/ob 40;

Starzec na wózku

W przedstawieniu Kapelusznika Maurycy Dipoint powraca gnany chęcią zemsty. Mimo że jest on tylko wytworem chorej wyobraźni Alexandra, jakaś część prawdziwego Starca wciela się w przeraźliwie poparzone truchło na wózku (historia Starca – patrz przygoda *Dom*).

AD&D: Al. CE; INT 18; AC 10; MV 24; HD 8; Hp 54; THAC0 13; At. 1; Dmg. 1k6 (laska); SA za każdym razem, kiedy jego laska trafi w kogoś, osoba ta powinna wykonać rzut obronny na różdżki (vs. *wands*) lub zostanie na nią rzucony czar *hold person* na 15 rund; SD brak (jako że nie jest to prawdziwy Starzec, drewniany mieczyk Alvina nie będzie potrzebny do pokonania go); Si. M; ML 18; XP. 1400

KC: POZ 6 (odpowiednik); CHAR ntr. zl.; PD 100; ŻYW 140; SF 195; ZR 170; SZ 150; INT 165; MD 165; UM 125; CH 150; PR 155; WI 45; ZW 5; Odporności: 1 - 117; 2 - 108; 3 - 107; 4 - 92; 5 - 77; 6 - 55; 7 - 55; 8 - 55; 9 - 65; 10 - 55; Amg 0; Broń: 1. sztylet bgł. 107, TR 129; opóźn. 1; SKUT 94 kł, 64 tn; OB +10; AT w 71, 61, 51 i 41 momencie r; ZBROJA: brak; OB bl/dal 130/120; WYP 0/0/0;

Surdutowy Smok

Kiedy Alvin był jeszcze małym chłopcem, Surdutowy Smok był tylko dziecięcą zabawką wykonaną ze skrawka materiału. Alvin bardzo kochał tą zabawkę. Zawsze pragnął, aby przemieniła się w wielkiego, niepokonanego smoka, który broniłby go przed bólem i strachem. W jego śnie marzenia stały się rzeczywistością. Z małej zabawki wykluł się potężny obrońca. Teraz Surdutowy Smok jest panem Magicznej Krainy.

AD&D: Al. N; INT 1; AC -4; MV 12, 36 (Fl C); HD 12; Hp 80; THAC0 9; At. 3+specjalny; Dmg. 2k6 (pazury)*2, 5k6 (pysk); SA smoczy oddech: Surdutowy Smok zieje guzikami trzy razy dziennie (raz na trzy rundy) zadając 12k4+8 obrażeń; SD brak; MR 45%; Si. G; ML 20; XP. 8000

KC: POZ 12 (odpowiednik); CHAR ntr. ntr.; PD 300; ŻYW 1250; SF 600; ZR 120; SZ 180; INT 30; MD 30; UM 10; CH 0; PR 50; WI 0; ZW 0; Odporności: 1 - odp; 2 - odp; 3 - 95; 4 - odp; 5 - 95; 6 - odp; 7 - odp; 8 - 75; 9 - 150; 10 - 150; Amg 45% Broń: 1. Pazury bgł. 170, TR 242; opóźn. 5; SKUT 330 tn.; OB +60 (z jednej łapy +30); AT w 130 momencie r. atakuje dwoma łapami. 2. Pysk bgł. 180, TR 252; opóźn. 6; SKUT 375 kł.; OB +45; AT w 120 momencie r. 3. Ogon bgł. 170, TR 242; opóźn. 7; SKUT 375 ob.; OB +30; AT w 110 momencie r. tylko na przeciwników atakujących z tyłu. ZBROJA: skóra; Ogran. - / -; OB bl/dal 225/120; Wyp kł 150/tn 50/ob 300;

Szalony Kapelusznik

Cudowny Alexander był starszym bratem Maurycego Dipoint. Już będąc małym chłopcem uwielbiał najróżniejsze sztuczki. Na początku największą przyjemność sprawiało mu ich oglądanie. Później, gdy dorósł, sam został kuglarzem. Przez wiele lat jeździł po całym świecie doskonaląc swą sztukę. Wkrótce nie było już nikogo, kto mógłby się z nim równać kunsztem. Jego całe dotąd szczęśliwe życie odmieniło się po śmierci klauna Karlosa. Alexander zdziwaczał pogrążając się z roku na rok w coraz większym szaleństwie. Od tamtej pory trasę jego występów znaczyły groby zabitych w brutalny sposób ofiar. Dlaczego to robił? Dlaczego w taki sposób zareagował na śmierć Karlosa? Co chciał przez to osiągnąć? Na te pytania mógłby odpowiedzieć tylko on.

W ostatnich lata swego życia uległ pewnej obsesji, która prześladowała go aż do śmierci – chciał stworzyć przedstawienie doskonałe. Takie, w którym widzowie staliby się uczestnikami, a nie tylko świadkami. Jego marzenia nigdy się nie ziściły. Umarł samotnie, zapomniany. Teraz, we śnie Alvina, została mu dana szansa stworzenia takiego przedstawienia.

AD&D: Al. CE; INT 17; AC 6; MV 12; HD 9; Hp 56; THAC0 11; At. 1; Dmg. specjalny; SA w prawdziwym Domu: każde trafienie oznacza wciągnięcie ofiary do Kapeluszowej Krainy; podczas przedstawienia: rzuca czary ze szkół *enchantment/charm* i *illusion/phantasm* z poziomów 1-5 (tylko od ciebie zależy, jakie to będą czary); SD jest całkowicie odporny na czary ze szkół *enchantment /charm* i *illusion/phantasm*; może zostać zabity tylko podczas przedstawienia; MR 35% Si. M; ML 20; XP. 4000

KC: POZ 10 iluzjonista (odpow.); CHAR ch. z.; PD 200; ŻYW 560; SF 240; ZR 180; SZ 180; INT 170; MD 150; UM 130; CH 150; PR 80; WI 60; ZW 4; Odporności: 1 - odp; 2 - odp; 3 - 105; 4 - 110; 5 - 85; 6 - 80; 7 - 80; 8 - 80; 9 - 90; 10 - 80; Amg 35%; Broń: 1. Wsadzanie do kapelusza, TR 240. Obrona przed tym trafieniem liczona jest tylko ze ZR akt i magii ochronnej. ZBROJA: Surdut; Ogran. -/-; OB bl/dal 180/180; Wyp 100/100/100;

P.S. Powyższą przygodę dedykujemy Peterowi Straubowi, którego „Kraina Cieni" miała na nią niemały wpływ. Dziękujemy również Smoqowi za opracowanie współczynników do *Kryształów Czasu*.

Maciek Kocuj

Kraina Goblinów

Witajcie
w Krainie Goblinów!

Cieszę się, że wreszcie mogliście tu dotrzeć. Jak mówi stare goblińskie przysłowie: *Lepiej późno, niż toporem między oczy,* a więc cieszcie się razem ze mną.

DZIŚ:

Nieszczęścia chodzą parami, czyli słodkie życie Nekromanty.

farsa w III aktach

Występują: Nekromanta, Paladyn, Ranger, Czarodziej, Kapłan, Złodziej, Wampir, Dziewica, Wrzaski, Tupot.

Akt I

(Paladyn, Ranger, Czarodziej, Kapłan i Złodziej podążają podziemnym korytarzem w kierunku skrzyżowania.)

Złodziej: No, no, kto by się spodziewał po Nekromancie takiego dobrego gustu? Ten unoszący się wokół wonny zapach różu i fiołków jest doprawdy wspaniały.

Kapłan: Owszem. Nawet moje najlepsze kadzidła nie pachną tak przyjemnie.

Ranger (trzyma się za nos): To może być podstęp. Pewnie chce nas otruć.

Kapłan: Spokojnie. Zaraz użyję magii, która wykryje wszystkie pułapki.

Paladyn: Skupcie się druhowie. On jest niebezpieczny. Przedwczoraj porwał z pobliskiej wioski kolejną dziewicę.

Ranger (nie puszczając nosa): Och! Pewnie jakieś niewinne dziecko.

Złodziej: Ależ gdzie tam! To podobno strasznie wredna baba. Jest dziewicą, bo żaden chłop jej nie chciał. A poza tym ci z wioski sami ją tu przysłali.

Paladyn (puszczając mimo uszu uwagę Złodzieja): Tak, tak, biedni wieśniacy. Nie dość, że mają w sąsiedztwie siedzibę Nekromanty, to jeszcze odbiło miejscowemu druidowi i regularnie co tydzień spada na ich chałupy potężne gradobicie.

Czarodziej: O, tak. Nieszczęścia chodzą parami.

(Nagle wszyscy stają jak wryci, bo przez skrzyżowanie korytarzy, do którego właśnie doszli, przebiegają z prawej odnogi w lewą najpierw Nekromanta, potem Wampir, a za nimi Dziewica.)

Nekromanta: Aj, aj, aj, aj, aj, aj!

Wampir: Oj, oj, oj, oj, oj, oj!

Dziewica (przeciskając swą tuszę wąskim korytarzem): I tak was złapię i pocałuję! I nie próbujcie się nigdzie chować!

Kapłan (po chwili): Wesoło tu, nie ma co.

Złodziej (wkładając niepostrzeżenie prawą rękę do kieszeni Czarodzieja): Może się przyłączymy? Kto berek?
Paladyn: Trzeba ją ratować! Za mną!
Złodziej (otrząsając z obrzydzeniem swą prawicę z jakiegoś cuchnącego świństwa, dodaje nie wiadomo o kim): Frajer.
Ranger (wąchając wokół nerwowo): Uwaga! Czujecie? Znowu próbuje nas otruć.

(Wszyscy znikają za zakrętem, biegnąc za Paladynem.)



Akt II

(Paladyn, Kapłan, Czarodziej, Złodziej i Ranger lekko zdyszani stoją przed drewnianymi drzwiami, kończącymi korytarz)

Paladyn (wbijając wzrok w drzwi): Czekajcie. Niech wykryję zło.

(Po chwili skrapia je obficie wodą święconą.)

Ranger (nieśmiało): Może by tak po prostu otworzyć?
Paladyn: Dobra. Odsuńcie się!

(Bierze rozbieg i uderza barkiem w drzwi, które nawet nie drgną)

Paladyn (przewracając się z hukiem na ziemię): Ałaj! Ale się skubaniec zabarykadował.

(Złodziej podchodzi do drzwi, podwija rękawy, naciska na klamkę i otwiera je na oścież.)

Złodziej: Proszę.
Paladyn: Dobra, wchodzę. Kapłanie, czy dużo w środku pułapek?
Kapłan (przeciągle): Nie, skąd? (i dodaje szybko) Tylko jedna.

(Nie dość jednak szybko, gdyż pod Paladynem, który właśnie przekroczył próg, zapada się podłoga.)

Paladyn (coraz ciszej w miarę spadania): Aaaaaaaaaaaaa!

(Słychać huk upadku.)

Ranger (po chwili): Trzeba by go może wyciągnąć?

(Jednak zanim ktokolwiek drgnie, w ścianie korytarza otwiera się ukryte przejście i wychodzi z niego na chwiejnych nogach Nekromanta)

Złodziej (patrząc na jego świeżo podrapaną twarz): No, no, no.
Ranger: Tłuczemy go chłopaki?
Nekromanta: Litości! Ledwo stoję. Ten potwór jest niewyżyty. Wykończyła mi wszystkie mumie, a teraz dopadła Wampira. Słyszycie te wrzaski?
Wrzaski (z daleka): Łaj, ej, oj, aj!
Kapłan: Fakt. Zazdrościć nie ma ci czego.
Nekromanta: Nie dość, że spryskała perfumami całe podziemia, to jeszcze posadziła w trumnach kwiatki. A jakby tego było jeszcze mało, to chłopi zapowiedzieli, że przyślą mi w przyszłym tygodniu jej siostrę.
Czarodziej: O tak. Nieszczęścia chodzą parami.
Nekromanta (przerażony): Słyszycie ten tupot? To ona! Nie wiem jak wy, ale ja spadam.
Tupot (coraz głośniej): Tup, tup, tup, tup!

(Wszyscy po kolei wskakują za Nekromantą do zapadni.)

Akt III

(Wejście do podziemi, pierwszy wychodzi z niego Złodziej, potem Paladyn, a za nimi Czarodziej, Ranger i Kapłan.)

Złodziej (wytrzeszczając oczy): O rety!
Paladyn (patrząc odważnie w tę samą stronę): Nie martwcie się. Mam jeszcze trochę wody święconej.
Czarodziej: No tak. Nieszczęścia chodzą parami.

(Wypowiedziawszy swą kwestię Czarodziej znika, nie

przyglądając się bliżej czatującej na ich drodze parze dorodnych smoków.)

KONIEC



Sztuka ta już od kilku sezonów jest z powodzeniem wystawiana przez liczne trupy (nie mylić z martwiakami) aktorskie. Jednak aby uniknąć kilku związanych z inscenizacją przykrych incydentów, warto pamiętać o paru podstawowych zasadach.

Po pierwsze, nie należy pokazywać tego przedstawienia w miejscowościach, w pobliżu których zamieszkuje jakiś nekromanta. Podczas występów w takiej właśnie okolicy, baron Silbergaukler i jego wędrowna trupa aktorska *Zombiaki* ledwo co uniknęli linczu, salwując się ucieczką już w połowie pierwszego aktu i zostawiając na pastwę rozwścieczonej widowni wszystkie swoje wozy i cały dobytek.

Po drugie, nie warto zatrudniać do przedstawienia prawdziwego wampira. Coś takiego podnosi wprawdzie efektowność i wartość artystyczną inscenizacji, jednak w tym przypadku większość aktorów nie ma szans przetrwać do trzeciego aktu, co zwykle kończy się zupełną klapą występu.

Autorstwo sztuki przypisuje się zwykle druidowi Pompejuszowi Radosnemu z Wyciętego Lasu. Można mieć jednak co do tego wątpliwości, gdy osobiście się pozna wyżej wzmiankowanego osobnika. Jedyną bowiem, poza żłopaniem piwa i napychaniem swego kałduna, czynnością, którą zajmuje się ów Pompejusz jest opowiadanie marnej jakości dowcipów o paladynie Arturiusie. Najgorsze jest to, że te beznadziejne kawały (utrzymane w głupiej formie pytań i odpowiedzi) szkalują dobre imię jednego z ostatnich, pojawiających się jeszcze gdzieniegdzie błędnych rycerzy. Aby uchronić Wasze umysły przed szokiem, jakim może być dla nich zetknięcie się z dowcipami opowiadanymi osobiście przez Pompejusza Radosnego, zamieszczamy tu kilka z nich, byście mogli się z nimi oswoić:

Czy wiecie, dlaczego paladyn Arturius sypia ostatnio w pełnej zbroi?
– Bo dowiedział się, że w poprzednim wcieleniu był żółwiem!

☺

A czy wiecie, jak paladyn Arturius nie dotrzymał danego słowa?
– Poprzysiągł sobie przy świadkach, że zetnie głowę każdej złej istocie, jaką spotka. I spotkał Jeźdźca bez głowy!

☺

Czy wiecie, jak udało się paladynowi Arturiusowi pokonać dwa bazyliszki?
– Po prostu stojące obok siebie bestie na widok pędzącego i wywijającego już z daleka mieczem Arturiusa, mocno zdziwione popatrzyły na siebie wielkimi oczami.

☺

A wiecie, dlaczego paladyn Arturius nie walczy z wiatrakami?
– Bo jak sam stwierdził: Są to jedyne stworzenia, które machają mi na powitanie.

☺

I to na razie tyle. Zapraszam na kolejne wizyty w Krainie Goblinów. Pamiętajcie, co mówi stare goblińskie przysłowie:

Ten się śmieje, kto się śmieje najgłośniej.



KRYSZTAŁY CZASU

SKARBY MAGICZNE

Wiedza przeznaczona tylko dla MG

Magiczne zbroje

Magiczne zbroje i tarcze są bardzo trudne do naprawienia. Może to robić tylko mistrz płatnerski posiadający podstawowe zdolności czarodziejskie. MG powinien dla każdej wylosowanej zbroi określić ilość jej uszkodzeń. Rzuć 1k10x10, odejmij od tego 1k10 premiowane i ew. zaokrąglij. Wynik pokaże w ilu procentach zbroja jest uszkodzona. Zasadę tę można stosować także w przypadku innych przedmiotów.

Pojęcie *składniki zbroi* oznacza poszczególne, rozdzielne elementy pancerza (np. napierśnik, naramiennik itp.), a także hełmy, płaszcze i buty. Niektóre ze składników zbroi mogły zostać opisane wraz z drogocennymi szatami. Niektóre właściwości w/w przedmiotów bierze się pod uwagę dopiero po odpowiednim trafieniu selektywnym w ten właśnie przedmiot.

0. stopień umagicznienia:

Zbroja słabo magiczna – posiada dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania; nie posiada blokady PM, więc po wyssaniu PM można uzyskać 1 PM/1 kg wagi. Mokra zbroja po dłuższym czasie przestaje być magiczna.

1. stopień umagicznienia:

Zbroja magiczna – posiada dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania oraz zabezpieczona jest blokadą PM. Po zdjęciu blokady można zwykle uzyskać minimum 1k100 PM/1 kg wagi zbroi.

2. stopień umagicznienia:

Poza dodatkowymi właściwościami wszystkie posiadają dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania.

Zbroja o nazwie:

Błyszcząca – o 20 pkt zwiększa obronę (1).

Północy – o 10 pkt zwiększa obronę (1) i chroni przed niemagicznym zimnem (2). Zwiększa też odporność nr 7, 8 i 10 o 20 pkt (3).

Błękitnej Magii – chroniony przez nią właściciel otrzymuje +10 pkt do UM (1) i do wszystkich odporności (2). Noszący tę zbroję czarodziej ma podczas rzucania czarów o klasę mniejsze ograniczenia ZR i SZ (3). Przykładowo czarodziej w zbroi o ograniczeniach 1/2 ZR, 1/3 SZ może rzucać czary bez ograniczeń ZR i tylko z 1/2 ograniczeń SZ. Względem innych czynności nadal ma ograniczenia 1/2 ZR, 1/3 SZ.

Ciężkiej wody – umożliwia poruszanie się po wodzie, jak po suchym lądzie.

Mórz – postać w takiej zbroi unosi się na powierzchni morza i nie może utonąć (1). Podobnie: **Zbroja Rzek**, **Jezior** itp.

Czerwona – chroni całkowicie przed ogniem i wysoką temperaturą otoczenia (1) oraz może swobodnie oddychać w takich warunkach (2), pod warunkiem, że zbroja jest kompletna (w innym wypadku chronione są tylko części ciała osłonięte zbroją).

Pancerz życia – właściciel zbroi nie odczuwa skutków wyczerpania, więc np. podczas agonii zachowuje się tak, jakby w ogóle nie był zraniony.

Źródło życia – właściwości tej zbroi są uaktywniane tylko dla osób o nie złym charakterze (1). Właściciel może raz na 24 godziny (2) wyleczyć wszystkie swoje obrażenia (3). Musi się wcześniej skupić (1 runda) i krzyknąć na cały głos hasło: „Źródełko, oczyść mnie!" (4)

Strachu – każde uderzenie, jakie przyjmie na siebie pancerz tej zbroi (1) wywołuje straszliwy zgrzyt (2), który działa podobnie, jak czar *Strach* (3).

Kalectw (zbroja Ułomności) – osoba, która nosi tę zbroję ponad dzień (1) automatycznie nabywa (losowo) zdolności nienaturalnej (2). Jest ona traktowana jako klątwa boska (3). Po uaktywnieniu zbroja traci swą właściwość na 1k100 dni (4).

3. stopień umagicznienia:

Zgrzytów – osoba, która zaczyna energicznie walczyć (1) lub bardzo szybko porusza się w tej zbroi (2) powoduje, że metalowe części zbroi pocierają o siebie, wydając straszliwe zgrzyty (3). Na dźwięk tego hałasu małe ssaki i ptaki automatycznie wpadają w panikę (4). Istoty inteligentne w każdej rundzie muszą wykonać % rzut na odporność nr 2 (5). Pierwszy nieudany rzut oznacza, że na najbliższe 24 godziny tracą częściowo słuch, odczuwają ból głowy i zawroty; jedynie zatykanie dłońmi uszu nieco je uspokaja. Prowadzą więc walkę w trudnych warunkach (6). Osoba nosząca tę zbroję, głucha, gadopochodna (reptillioni, smoki) jest na te dźwięki odporna (7).

Białych Krasnoludów – właściciel zbroi automatycznie regeneruje połowę otrzymywanych obrażeń fizycznych (1). Wszystkie trudno gojące się rany natychmiast zasklepiają się (2). Właściciel nie odczuwa też skutków agonii (3). Zbroja ma cechy Zbroi Północy (4).

Antymagii – właściciel zyskuje 10 pkt (%) Antymagii (1). Dodatkowo jest chroniony przed ciosami zadanymi bronią *Astralną* (2) i *Eteralną* (3).

Twierdza życia – postać w tej zbroi nie odczuwa zmęczenia (1) i otrzymuje tylko połowę obrażeń od każdego ciosu (2). Zbroja ma cechy *Pancerza życia* (3).

Czarna – zbroja ta zyskuje dodatkową moc w kompletnych ciemnościach (1). Wszystkie standardowe właściwości zostają jeszcze raz podwojone (2). Właściciel zyskuje też stały czar Zaklęcia wzroku (3).

AntyMartwiacza – właściciel jest odporny na większość zdolności martwiaczych (1). Zbroja chroni także przed wyssaniem

energii życiowej (2). Nie chroni przed fizycznymi zdolnościami, takimi jak *duszenie*, czy *straszliwy cios*.

Elfiej Giętkości – właściciel tej zbroi nie ma żadnych ograniczeń ZR i SZ (1). Zbroja dopasowuje się do rozmiarów każdego humanoida, który ją założy (2).

Nicości – każdy, kto ją założy (1) musi co rundę (2) wykonywać % rzut na odporność nr 5. Nieudany rzut oznacza dezintegrację (3).

Żywego Srebra – każda ewidentna istota (najczęściej martwiak lub lykantrop) (1), wrażliwa zarazem na srebro (2) w zetknięciu się z tym srebrnym pancerzem otrzymuje 1k100x10 obrażeń (3). Zbroja odbija też wszelkie promienie (3) i magiczne spojrzenia w kierunku, skąd padły (4).

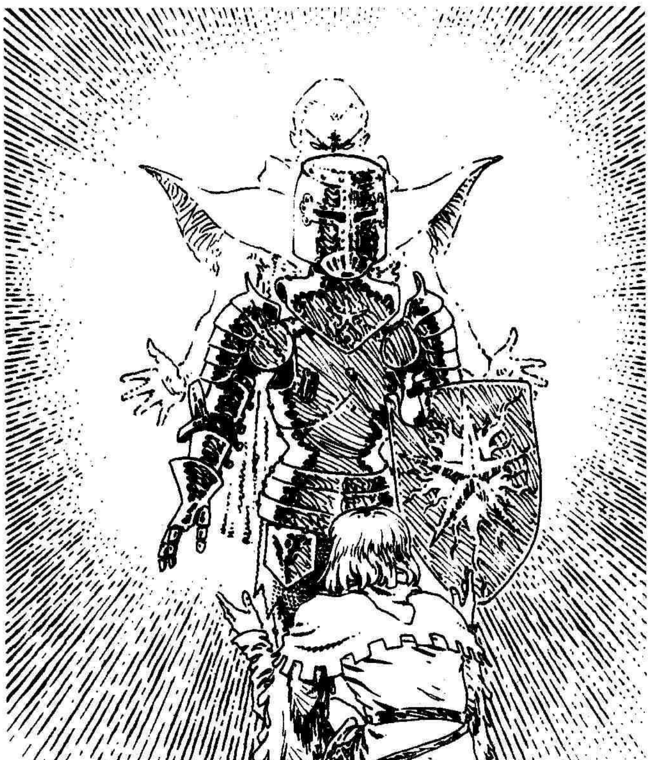
4. stopień umagicznienia:

Święta – może być noszona tylko przez osoby ewidentnie dobre (1). Obrażenia, które otrzymuje właściciel zbroi, automatycznie otrzymuje też ten, kto je zadaje (przed czym chroni jedynie Antymagia) (2). Jeżeli właściciel zbroi zginie od jednego ciosu, czy nawet czaru lub innej siły (3), automatycznie zginie także ten, kto śmierć spowodował (4). Zbroja ma też cechy *Pancerza życia* (5).

Żywej Skóry – jest to artefaktyczna zbroja, która założona na nagie ciało (1) po godzinie (2) wchłania się w skórę właściciela (3) i staje się niewidoczna i niewyczuwalna (4). Dzięki temu jej wytrzymałość i ograniczenia nie są brane pod uwagę (5). Właściciel może nosić ubranie i nawet lekki pancerz do 20 pkt wyparowań (6), jeśli jednak przekroczy ten limit, zbroja zacznie się oddzielać od ciała, co również zajmie godzinę czasu (7). Podczas procesu wtapiania się lub oddzielania zbroi właściciel ma podwojone ograniczenia szybkości, zręczności itp (8). Zbroja samoczynnie oddziela się po śmierci właściciela (9).

Świętości Paladyńskiej – *Legenda:* są to legendarne, artefaktyczne zbroje stworzone przez bogów tylko dla paladynów. Jeżeli paladyn przez swoje postępowanie nie stanowi wzoru dla innych paladynów, nie zdobędzie takiej zbroi poniżej 15 POZ. Taką zbroję można znaleźć jedynie w specjalnie przygotowanych przez MG skarbach. Opowieści głoszą, że paladyn, który straci ją lub popełni grzech otrzyma Klątwę Śmierci.

Opis: Niepowołana istota, która ją założy w każdej rundzie otrzymuje 1k100 obrażeń (1). Chroni przed tym tylko Antymagia (2). Dla paladyna zbroja ta ma cechy 5 zbroi: *Antymagii, Świętej, Twierdzy Życia, AntyMartwiaczej* i *Żywego Srebra* (3). Wytrzymałość takiej zbroi jest dziesięciokrotnie większa od standardowej (4).



Czarnej Śmierci – *Legenda:* są to legendarne, artefaktyczne zbroje stworzone przez złe siły tylko dla czarnych rycerzy. Jeżeli czarny rycerz nie ma na swoim koncie specjalnych zasług, nie zdobędzie jej poniżej 15 POZ. Taką zbroję można znaleźć jedynie w specjalnie przygotowanych przez MG skarbach. Opowieści głoszą, że czarny rycerz, który straci ją lub zrobi dobry uczynek otrzyma Klątwę Śmierci.

Opis: Istota o charakterze innym niż zły, która założy ją na siebie w każdej rundzie otrzymuje 1k100x10 obrażeń (1). Chroni przed nimi tylko Antymagia (2). Dla czarnego rycerza zbroja ma cechy 3 zbroi: *Czarnej, Strachu* i *AntyMartwiaczej* (3). Wytrzymałość takiej zbroi jest pięciokrotnie większa od standardowej (15).

Elfich królów – waga zbroi nie wlicza się do wagi ekwipunku, tak jakby w ogóle nic nie ważyła (1). Dodatkowo zbroja ma cechy *zbroi elfiej giętkości* i *zbroi mórz* (2). Zbroję tę mogą używać czarodzieje łączący profesję żołnierską (3).

Krasnoludzka zbroja Kamiennego Serca – *Legenda:* te zbroje wyglądają bardzo solidnie i są w kolorze brunatnym. Zostały dawno temu stworzone przez jednego z bogów krasnoludzkich, który kiedyś żył na Orchii. Niektóre z nich zostały zrobione na rozmiar człowieka (10%). Posiadanie takiej zbroi jest wielkim zaszczytem dla każdego krasnoluda. Jeśli zaś nosi ją istota innej rasy, krasnoludy uznają ją za swego wielkiego przyjaciela.

Opis: – istota, która nosi tę zbroję jest odporna na wszelką magię (1) za wyjątkiem wszystkich przemian (2). Pancerz zbroi jest tak solidny i szczelny, że neguje takie zdolności, jak: pchnięcie w miejsce nieosłonięte zbroją, morderczy cios, precyzyjny cios (3), zaś w przypadku trafień krytycznych bierze się pod uwagę pełne wyparowania (4). Niestety nie można w tej zbroi rzucać czarów (5) ani nawet posługiwać się magicznymi przedmiotami, których działanie polega na kreowaniu czarów (6). Właściciel zbroi ma potrójną ochronę życia (7). Zbroja posiada szczególnie duże wyparowania, które liczy się sumując wyparowania zbroi i ŻYW właściciela: (Wyp. + ŻYW) x 2 (8). Jedynie ciosy, które zadają ilość obrażeń większą niż podwojona w/w suma, mogą poważnie zaszkodzić właścicielowi zbroi, sprowadzając go do stanu agonalnego (9), w którym i tak może jeszcze toczyć walkę, choć tak jakby znajdował się w trudnych warunkach (10). Tylko cios, który zadał więcej obrażeń od liczby podwojonej sumy wyparowań i ŻYW plus wyparowań (czyli: [(Wyp. + Żyw) x 2] + Wyp.) może zabić właściciela zbroi (11).

Twierdza Antymagii – zbroja odbija z powrotem każdy rzucony na chronioną nią istotę czar (1), magiczny atak (2) lub cios zadany magiczną bronią (3). Im silniejsza jest magia lub magiczna broń, tym większa szansa, że zaszkodzą one atakującemu. MG ustala tę szansę, biorąc pod uwagę siłę magii i przedział od 10% dla magii bardzo słabej do 90% dla magii artefaktycznej (4). Jedynie broń niemagiczna może przebić pancerz tej zbroi (5).

Zbroja Umysłu – ta zbroja jest zupełnie niestandardowa i z wyglądu przypomina drucianą plecionkę (1). Po założeniu staje się niewidoczna i niewyczuwalna (2). Dzięki temu

właściciel nie ma żadnych ograniczeń wynikających z noszenia zbroi (3). Wartość wyparowań odpowiada liczbie punktów MD właściciela (4), a obrona – liczbie punktów INT (5). Magia tej zbroi podnosi biegłość posługiwania się rodzajami broni, w których właściciel jest wyuczony (6). Oznacza to, że UM zastępuje posiadane biegłości w broniach (7).

Tarcze magiczne

0. stopień umagicznienia:

Tarcza słabo magiczna – ma dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania; nie posiada blokady PM i po jego wyssaniu można uzyskać 1 PM/1 kg wagi tarczy. Długotrwała wilgoć powoduje, że tarcza przestaje być magiczna.

1. stopień umagicznienia:

Tarcza magiczna – ma dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania oraz zabezpieczona jest blokadą PM. Po zdjęciu blokady zwykle posiada minimum 1k100 PM/1 kg wagi.

2. stopień umagicznienia:

Poza dodatkowymi właściwościami wszystkie mają dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania.

Tarcza o nazwie:

Wzmacniana – ma większą o 20 pkt obronę (1) i o 40 pkt wytrzymałość (2).



Srebrzystego Lustra – daje szansę 50% +/-25% (zależnie od wielkości tarczy i MG) odbicia każdego magicznego spojrzenia (np. struchlca, meduzy czy bazyliszka) (1). Ma dwukrotnie większą obronę przeciw lykantropom i martwiakom (2).

Tarczowników – w rękach tarczownika (1) ma czterokrotnie większą swoją naturalną obronę (2), samoczynnie zasłaniając tarczownika przed atakami (3).

Smoczego Ognia – chroni przed każdą formą ognia i wysoką tempetraturą otoczenia (1).

Przejrzystości – posługujący się tą tarczą może swobodnie przez nią widzieć, gdyż jest ona dla niego całkiem przezroczysta (1). Zwiększa to operatywność posługiwania się tarczą, powiększając jej obronę od 10 do 20 pkt (zależnie od wielkości tarczy) (2), oraz zmniejszając o klasę ograniczenia SZ (np. z 1/3 do 1/2) (3).

AntyMagii – trzymający tarczę otrzymuje 20 pkt Antymagii (1) lub tylko dodatkowe 10 pkt, jeśli już dysponuje taką cechą (2).

Łamacz – każdy cios bronią w zasłaniającego się tą tarczą powoduje, że broń może się złamać, jeżeli nie wykona udanego % rzutu na wytrzymałość (1). Rzut wykonuje się po każdym ciosie, bez względu na jego skuteczność (2). Jeżeli właściciel tarczy posługuje się zdolnością tarczownika, to rzut wykonywany jest na połowę wytrzymałości broni (3). Broń nie złamie się nigdy, jeżeli jej wytrzymałość przekracza 100 pkt (200 dla tarczownika) (4).

Lustrzana – odbija magiczne spojrzenia typu w kierunku, skąd padły (1). Odnosi się to tylko do spojrzeń typu petryfikującego (1), zauraczającego (2), hipnotyzującego (3) oraz czarów związanych ze światłem (4).

3. stopień umagicznienia:

Zabójcy smoków – jeżeli używający tarczy posługuje się zdolnością tarczownika (1), chroni go ona całkowicie przed każdym smoczym zionięciem (2). W walce ze smokiem tarcza ma podwójnie zwiększoną obronę (3), dwukrotnie zmniejsza doznawane od smoka obrażenia (4) oraz przy każdym ataku smoka podwaja jego szansę na trafienie krytyczne w siebie (w tym i na pechowe rzucenie czaru) (5).

Ewidentności – osoba używająca tej tarczy automatycznie zyskuje adekwatną do swego charakteru aureolę ewidentności (patrz odpowiedni czar kapłański) (1). Istoty o ewidentnie przeciwnych charakterach nie mogą w żaden sposób dotknąć tej tarczy (dotyczy ataków tzw. bronią naturalną) (2), jeżeli nie wykonają % rzutu na połowę odporności na zaklęcia (3). Właściciel tarczy, który już dysponuje analogiczną aureolą lub emanacją (4) ma o 50 pkt zwiększoną antyodporność (5).

Przetrwania – osoba, która nieruchomo skuli się za tarczą (1) jest całkowicie chroniona przed wszelkimi atakami fizycznymi (2) i magicznymi (3), ale tylko od frontu tarczy (4).

Boskości – odbija każdą przemianę półboską w kierunku rzucającego ją (1), o ile jej naturalne ryzyko zauważenia tej przemiany nie jest większe od 10% (2).

4. stopień umagicznienia:

Cień Athlara – tarcza na życzenie (1) roztacza wokoło *Ciemność* (patrz czar czarnoksięski) (2). Raz dziennie po potarciu (3) uaktywnia magię czarnoksięskiego czaru *Cień zemsty Athlara* (4). Raz na 10 dni na życzenie i po uprzednim potarciu (5) uaktywnia magię czaru *Cienistego przejścia* (6). Czarnoksiężnik może posługiwać się tą tarczą i jednocześnie rzucać czary (7). Po roku czasu (lub więcej – zależnie od MG) używania takiej tarczy (8) czarnoksiężnik może nauczyć się rzucania swych czarów i jednoczesnego posługiwania się dowolną tarczą, trzymaną w lewej ręce (podobnie jak kapłani) (9).

Prawdziwego Rycerza – *Legenda:* są to legendarne tarcze stworzone przez jednego z pokonanych demonów dla *Zakonu Prawdziwych Rycerzy.* Jeżeli rycerz nie postępuje jak należy, nie zdobędzie jej poniżej 15 POZ. Takie tarcze można znaleźć tylko w specjalnie przygotowanych przez MG skarbach. Opowieści głoszą, że rycerz posiadający tę tarczę, który dopuści się dyshonoru lub ją straci będzie musiał stoczyć walkę z demonem, twórcą tarczy.

Opis – Tarcza objawia swą moc tylko w rękach prawdziwego rycerza (postaci o jednej profesji); nie działa dla paladynów, czarnych rycerzy i innych profesji (1). Dopóki rycerz trzyma tę tarczę w dłoni, może zostać zabity tylko od jednego ciosu (2) lub czaru (3). Jeżeli atak nie spowoduje odpowiednio dużej ilości obrażeń, rycerz w ogóle ich nie dozna (4). Tylko broń posiadająca własną Antymagię może przełamać (rzut %) chroniące rycerza zaklęcie i normalnie go zranić (5). Ponadto rycerz dzierżący tarczę otrzymuje 50 pkt Antymagii (6).

Gotam-gora – Legenda: tarcze te niegdyś robił jeden z największych wyznawców Gotam-gora, krasnolud Kradi.
Opis: dopóki właściciel tarczy dzierży ją w dłoni i stąpa po skale, kamieniu lub piachu (1), ma dodatkową ŻYW 500 pkt (podobną do nadleczenia – a więc nie zmienia odporności) (2). Jeżeli ta ŻYW zniknie pod wpływem doznanych obrażeń, wróci po 24 godzinach (3). Jeżeli tarczą posługuje się wyznawca Gotam-gora, nie odczuwa podczas walki ani śladu zmęczenia (4), a dodatkowa ŻYW równa jest 1000 pkt (5).

Zagłady – przeciwnik posługującego się tą tarczą ma tylko połowę swej Obrony (1) i wyparowań (2), bez względu na to, czy pochodzą one ze skóry, zbroi czy magii (3). Jeżeli posługujący się tarczą używa zdolności tarczownika, TR przeciwników również zmniejszone jest o połowę (4).



Świętości Paladyńskiej – Legenda: są to legendarne tarcze stworzone niegdyś dla paladynów. Jeżeli paladyn przez swoje postępowanie nie stanowi wzoru dla innych, nie zdobędzie jej poniżej 10 POZ. Takie tarcze można znaleźć tylko w specjalnie przygotowanych przez MG skarbach.
Opis: Niepowołana istota, która chwyci tę tarczę, co rundę będzie otrzymywać 1k100 obrażeń (1), przed czym chroni tylko Antymagia (2). Każda istota ewidentnie dobra (3), dopóki trzyma tę tarczę w dłoni, traktowana jest jakby miała o trzy POZ doświadczenia więcej (4). Tarcza raz do roku (5) może wspomóc swego właściciela czarem Ocalenie (6). Jeżeli ta możliwość nie zostanie wykorzystana, przechodzi na następny rok (7), co objawia się wizualnie na wierzchu tarczy w postaci świetlistej gwiazdki (stara, znaleziona tarcza może więc mieć takich gwiazdek bardzo wiele) (8). Większość tego typu tarcz (90%) może zebrać tylko pięć gwiazdek (9), są jednak takie (10%), które nie mają ograniczeń (10).

Czarnej Magii – Legenda: są to legendarne tarcze stworzone niegdyś dla czarnych rycerzy i złych mocy. Jeżeli czarny rycerz nie jest wystarczająco okrutny, nie zdobędzie jej poniżej 10 POZ. Takie tarcze można znaleźć tylko w specjalnie przez MG przygotowanych skarbach.
Opis: niepowołana istota, która chwyci tarczę, co rundę będzie otrzymywać 1k100x10 obrażeń (1), przed czym chroni tylko Antymagia (2). Istota ewidentnie zła (3), która trzyma tę tarczę przy sobie, roztacza wokół siebie (w promieniu 10 metrów) aurę obezwładniającego strachu (4). Każdy, kto nie wykona udanego % rzutu na połowę odporności nr 2, zostaje na stałe całkowicie sparaliżowany (5) i tylko dotyk istoty ewidentnie dobrej lub czar *Aureola Dobra* mogą przywrócić ofierze zdrowie (6). Jeżeli demoniczny wizerunek na tarczy zostanie zasłonięty, aura obezwładniającego strachu przestaje być aktywna (7). Tarcza ponadto nadaje swemu właścicielowi zdolność tarczownika (8) i gwarantuje mu całkowitą ochronę przed utratą Energii Życiowej (9).

Hełmy

0. stopień umagicznienia:

Hełm słabo magiczny – posiada dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania; nie posiada blokady PM i po jego wyssaniu można uzyskać 1 PM/1 kg wagi hełmu. Długotrwała wilgoć niszczy magię hełmu.

1. stopień umagicznienia:

Hełm magiczny – posiada dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania oraz zabezpieczony jest blokadą PM. Po zdjęciu blokady można uzyskać minimum 1k100 PM/1 kg ciężaru hełmu.

2. stopień umagicznienia:

Hełm o nazwie:
Wzmocniony – ma o 20 pkt większą obronę (1) i o 40 pkt wyparowania oraz wytrzymałość (2).
Hełm prawdy – dzięki skupieniu (1) umożliwia widzenie jak przy czarze *Spojrzenie prawdy* (z 10 POZ) (2).
Hełm Wizjer – umożliwia widzenie jak przy czarze *Zaklęcia wzroku* (1), a dodatkowo raz dziennie pozwala umożliwia jasnowidzenie (*Prawdziwe widzenie*) tak, jakby rzucał je astrolog z 10 POZ (2).
Dobrego Powietrza – pozwala oddychać w dymie oraz trujących gazach i oparach (1).

3. stopień umagicznienia:

Hełm – Celownik – daje +20 pkt do TR (1), o 40 pkt zmniejsza ograniczenia selektywnego ataku (2) i podwaja szansę na trafienie krytyczne w przeciwnika (3). Podczas używania *przycelowania* moc hełmu dwukrotnie się zwiększa (+40 do TR, -80 do ograniczeń selektywnego ataku, krytyczne x4) (4).
Hełm Bazyliszków – skupiona i wpatrzona w ofiarę osoba nosząca hełm (1) może próbować ją spetryfikować (2). Powiedzie się to, jeśli ofiara nie wykona skutecznego % rzutu na połowę odporności nr 10 (3). Zasięg petryfikacji nie przekracza 1/10 SZ używającego (4).
Hełm Stalowego Czerepu – istota nosząca go nie doznaje obrażeń od ciosów i czarów wymierzonych w głowę (1). Istoty takiej nie można też ogłuszyć, zauroczyć, zahipnotyzować ani przestraszyć (2). MG ma prawo uznać, że istota w tym hełmie nie doznaje obrażeń od psychicznych i psionicznych ataków (3), ani od większości iluzji i sugestii (4). Nieuwierzenie w iluzję przez posiadacza tego hełmu działa jak trzeźwość umysłu (5).

Ograniczenia: istota nosząca ten hełm ma obniżone INT, MD i UM po 30 pkt (7).

Hełm oddychania pod wodą – pozwala swobodnie oddychać pod wodą (1).

4. stopień umagicznienia:

Świętości Paladyńskiej – Legenda: są to legendarne hełmy tworzone przez bogów tylko dla paladynów. Jeżeli paladyn nie stanowi wzoru cnót dla innych, nie zdobędzie hełmu poniżej 15 POZ. Przedmiot ten można najczęściej zdobyć na terenie antycznego i mitycznego państwa paladyńskiego, zwanego też królestwem „Doran Asan". Zdarza się, że wysłannik boga wręczy ten hełm szczególnie zasłużonym paladynom w zamian za wypełnienie niebezpiecznej misji. Jego działanie znane jest wysokopoziomowym (minimum 18 POZ) paladynom, klerykom i czarnym rycerzom. *Opis:* niepowołana istota, która założy ten hełm, co rundę będzie otrzymywać 1k100 obrażeń (1), przed czym chroni tylko Antymagia (2). Noszący go paladyn zyskuje automatycznie 50 pkt Wiary (do własnego boga) (3) oraz zostaje naznaczony jedną specjalną cechą od boga (której jeszcze nie ma) (4). Umożliwia wykrywanie wszelkich materialnych i półmaterialnych istot (5), jeśli znajdują się one w zasięgu 1 metra na 1 pkt UM paladyna (6). Równocześnie z wykryciem są identyfikowane pod względem przynależności rasowej (7). Hełm wykrywa również intencje tych istot, klasyfikując je jako: „dobre", „obojętne", „wrogie" (8). Daje ogólną orientację (jak radar) o stopniu oddalenia, szybkości poruszania się i ilości istot wokół paladyna (nawet gdy są to istoty niewidzialne) (9). Jakakolwiek materialna przeszkoda blokuje zasięg działania tej funkcji (10). Wokół noszącego hełm rozpościera potężne zaklęcie, które działa w zasięgu 1 metra na każdy 1 pkt UM paladyna (11). Każda istota w zasięgu zaklęcia, której nie chroni Antymagia (12) ma następujące ograniczenia względem paladyna: połowę współczynnika Trafienia (13), połowę obrony (14) i połowę UM (15). Hełm raz dziennie przez 10 rund w promieniu 100 metrów na poziom paladyna umożliwia lokalizację wszystkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych (16). Hełm informuje paladyna, z jakiej sfery egzystencji pochodzą istoty, czy są magiczne i w jakim są nastroju (17). Zdolność ta działa bez względu na przeszkody fizyczne (18). Jeżeli paladyn posiada więcej niż 100 pkt UM, może nawiązać kontakt telepatyczny z wykrytymi istotami (19). Telepatia nie działa wobec istot niechętnych temu kontaktowi lub mających INT mniejszą od 50 pkt (20).

Hełm Ciemnych Mocy – odpowiednik powyższego dla czarnych rycerzy.

Końskie zbroje

0. stopień umagicznienia:

Zbroja słabo magiczna – ma dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania; nie posiada blokady PM i po jego wyssaniu można uzyskać 1 PM/1 kg wagi zbroi. Długotrwała wilgoć niszczy magię zbroi.

1. stopień umagicznienia:

Zbroja magiczna – ma dwukrotnie większą obronę, wytrzymałość i wyparowania oraz zabezpieczona jest blokadą PM. Po zdjęciu blokady najczęściej posiada minimum 1k100 PM/1 kg swego ciężaru.

2. stopień umagicznienia:

Końska zbroja o nazwie:

Wzmocniona – ma o 20 pkt większą obronę (1) i o 40 pkt wszystkie wyparowania i wytrzymałość (2).

Twardej Wody – patrz zbroja *Twardej Wody*.

Teleportacji – raz dziennie (1) na życzenie jeźdźca (2) wierzchowiec (wraz z jeźdźcem i ekwipunkiem) teleportuje się we wskazane miejsce (3).

Inteligencji – wierzchowiec ma +50 pkt INT i MD (1).

3. stopień umagicznienia:

Bitewna – Każdy przeciwnik w promieniu 10 metrów (1), który zaatakuje wierzchowca lub jeźdźca (2), zostaje porażony prądem, zadającym ofierze 1k10x10 obrażeń (3).

Czerwona – patrz zbroja *Czerwona*.

Chodzenia po powietrzu – patrz analogiczny czar kapłański (1).

4. stopień umagicznienia:

Oddychania pod wodą – jak hełm.

Szarżującej śmierci – wierzchowiec szarżujący na wroga uaktywnia moc zbroi (1). Każda wroga istota, która znalazła się w promieniu 10 metrów od szarżującego wierzchowca, musi wykonać % rzut na zaklęcia (2). Nieudany rzut oznacza natychmiastową śmierć (3).

Siodła

0. stopień umagicznienia:

Siodło słabo magiczne – ma dwukrotnie większą obronę i wytrzymałość; nie posiada blokady PM i po jego wyssaniu można uzyskać 1 PM/1 kg wagi siodła. Długotrwała wilgoć niszczy magię siodła.

1. stopień umagicznienia:

Siodło magiczne – ma dwukrotnie większą obronę i wytrzymałość oraz zabezpieczone jest blokadą PM. Po zdjęciu blokady najczęściej ma minimum 1k100 PM/1 kg swego ciężaru.

2. stopień umagicznienia:

Cech – patrz odpowiedni pierścień.

Mistrzów – jeździec nie może spaść z konia (1).

Najazdu – zwiększa o 100 pkt siłę ciosu z najazdu kopią lub lancą (1).

3. stopień umagicznienia:

Siodło o nazwie:

Morskiej wędrówki – wierzchowiec swobodnie chodzi po wodzie z każdym obciążeniem, jakie jest w stanie udźwignąć (1).

Ocaleń – działa 1k5 razy do roku (1) jak czar *Ocalenie* (2) zarówno dla jeźdźca, jak i dla wierzchowca (3).

Wspomożenia – Podwaja siłę, zręczność, szybkość i inne cechy wierzchowca i jeźdźca odnoszące się do walki (1).

4. stopień umagicznienia:

Pegaza – pozwala wierzchowcowi poruszać się w powietrzu, jak po ziemi (nie może się przewrócić pod groźbą ustania działania czaru!!!) (1).

Mocy – jak siodło *Wspomożenia* (1). Dodatkowo jeździec i wierzchowiec zawsze otrzymują tylko połowę obrażeń (2).

Rydwany

0. stopień umagicznienia:

Rydwany słabo magiczne – mają dwukrotnie większą obronę i wytrzymałość; nie posiadają blokady PM i po jego wyssaniu można uzyskać 1 PM/1 kg wagi rydwanu. Długotrwała wilgoć niszczy magię.

1. stopień umagicznienia:

Rydwany magiczne – mają dwukrotnie większą obronę i wytrzymałość oraz są zabezpieczone blokadą PM. Po zdjęciu blokady można uzyskać min. 1k100 PM/1 kg swego ciężaru.

2. stopień umagicznienia:

Rydwan o nazwie:

Pancerny – ma o 20 pkt większą obronę (1) i o 40 pkt wszystkie wyparowania i wytrzymałość (2).

Orlich skrzydeł – może poruszać się w powietrzu pod warunkiem, że jest ciągnięty przez istotę latającą (1).

Jazdy po wodzie – swobodnie porusza się po wodzie (1). Obejmuje swym zasięgiem zarówno konie ciągnące rydwan, jak i jego załogę (2).

Rydwan małej twierdzy – każdy członek załogi jest dodatkowo chroniony przez wyparowania równe 200 pkt (1)

3. stopień umagicznienia:

Rydwan wielkiej twierdzy – jak rydwan *Małej twierdzy* (1), ale działaniem obejmuje dodatkowo ciągnące go istoty (2).

Załoga rydwanu chroniona jest przez *Zaklęcie Assanu* z 10 POZ (3).

Napowietrznej jazdy – patrz czar *Chodzenie po powietrzu* (1). Obejmuje swym zasięgiem zarówno konie ciągnące rydwan, jak i jego załogę.

4. stopień umagicznienia:

Pędziwiatr – jak rydwan *Napowietrznej jazdy* (1). Dodatkowo w powietrzu porusza się z prędkością 5 km/1 minutę, o ile droga wiedzie w linii prostej (2). Załoga rydwanu ma +50 pkt obrony (4).

Odmętów – umożliwia swobodne oddychanie i poruszanie się pod wodą bez oporu (1). Swym działaniem obejmuje ciągnące go istoty i załogę (2).

Kret – jak Napowietrznej jazdy, tylko umożliwia jazdę pod powierzchnią każdego gruntu.

Wielkie smoki

część I

Smoki należą do największych i najpotężniejszych istot żywych.
Uosabiają magię, siłę, witalność i... inteligencję.
Nie wszyscy je lubią, ale jakże pusty byłby bez nich świat.

SPIS TREŚCI:

I. Wygląd ogólny smoków:

Każdy smok jest gadem, kształtem swego ciała przypominającym olbrzymiego jaszczura o wydłużonej, smukłej szyi oraz długim, giętkim ogonie. Głowa jest duża, typowo gadzia o wysuniętych do przodu nozdrzach i szerokim, licznie uzębionym pysku. Smok ma dwie pary jaszczurczych kończyn, z których przednie pełnią funkcję manipulacyjną, tylne zaś, znacznie większe, pomagają się wybić w górę, ułatwiając smokowi wzbicie się w powietrze. Trzecia, dodatkowa para kończyn stanowi wielkie, błoniaste skrzydła. Tworzy je elastyczna błona skórna, rozpięta na lekkim szkielecie kostnym. Skrzydła smoka osiągają największą rozpiętość spośród wszystkich innych istot latających.

Ciało większości smoków pokryte jest różnego kształtu (najczęściej trójkątnego) łuskami. Na brzuchu i głowie zamiast nich występują rogowe płytki i tarczki. Na spodniej stronie szyi i ogona łuski są większe i bardziej elastyczne.

Dla każdego gatunku smoka charakterystyczna jest jego barwa i budowa głowy. Głowę z reguły zdobi korona ostrych kolców i rogów, a także twarde guzki i skórne kryzy. Największe smoki posiadają dodatkowo przepiękne grzebienie biegnące wzdłuż całego kręgosłupa, od długiej szyi, przez grzbiet i aż po koniec ogona. Wielkość i kolor takiego grzebienia jest powodem dumy każdego samca.

II. Legenda o powstaniu smoków:

Typowe smoki są czystej krwi gadami. Dziś trudno jest orzec, czy wyewoluowały one jako jedna z grup systematycznych gadów, czy też powstały jako magicznie stworzone istoty.

W świecie Orchii powstanie smoków próbuje wytłumaczyć jeden z antycznych tekstów, który został wyryty na wyniosłych murach Archgagasty – pradawnej stolicy reptillionów. Rzuca on pewne światło na tę całą historię.

Mur zachodni (odczytane fragmenty):

„Gdzieś, w innej sferze egzystencji istniał gorący i żyzny świat, który należał w całości do ogromnych gadów. Rozciągały one swe władanie na wsze lądy, wody i powietrze. Przez miliony lat żyły one w szczęściu i spokoju.

Nadszedł jednak dzień, kiedy bogom znudziło się widzieć krainę, której mieszkańcy nie oddawali im należytej czci. Rozsądzili więc, że należy wszystkie gady zgładzić i zastąpić je istotami mądrzejszymi.

Nastał więc dla gadów dzień, którego jasne dotąd niebo przeciął ognisty zwiastun zguby. Przez siedem dni i siedem nocy pędził na wskroś niebios, aż świtu dnia siódmego uderzył w ziemię. Trzęsienia ziemi, pożary i zasłaniający niebo dym zwiastowały początek końca. Potem nastała cisza, a po niej przyszła zima, której żadna istota dotąd nie zaznała. Lodowy żywioł pochłonął morza, zrównał lądy z wierzchołkami gór. Biel pokryła wszystko, ukazując pustkę, która ogarnęła cały świat."

Mur wschodni (odczytane fragmenty):

„Znaleźli się jednak pośród bogów tacy, którzy zagłady gadów wcale nie pragnęli. Zeszli się razem i połączyli swe boskie

moce, aby na powrót stworzyć to, co zostało przez innych zniszczone. Jednymi kierowała chęć zemsty, innymi tylko pragnęli zachować kosmiczną równowagę, lecz byli i tacy, którzy chcieli zadośćuczynić wyrządzonej krzywdzie. Tak oto, w tajemniczej krainie Mateo powstały wielkie smoki. Tym potężnym, uskrzydlonym jaszczurom nadano magiczną naturę, nauczono ziać ogniem i wpojono nieustraszoną odwagę. Tak powstali protoplaści najstarszych smoczych ras i klanów."

Mur północny (odczytane fragmenty)

„Prócz smoków powstały też rasy dziwnych, smoczych istot. Każdemu rodzajowi smoka odpowiada poszczególna rasa ardraco, posiadająca wiele cech jego wyglądu. Każda rasa ardraco przypomina rodzaj smoka, któremu jest przypisana. Ma tę samą barwę, kształt i charakter. Różni się zaś dużo mniejszym rozmiarem ciała, humanoidalną postawą i innymi zwyczajami kulturowymi. Wraz z ogonem osiągają długość do kilku metrów. Bardzo szybko się rozmnażają, przez co są niezwykle liczni. Tworzą własne cywilizacje, których ośrodkami są pobudowane przez nich miasta. Potrafią też żeglować. Cechuje je wielka mądrość i fanatyczna wiara w bogów, którzy ich stworzyli. Niektórzy z tych demiurgów zstąpili na ziemię, przyjmując smocze kształty..."

Mur południowy (odczytane fragmenty):

„Nie wszystkie smoki zostały stworzone bezpośrednio za sprawą bogów. Natura pokierowała ewolucją wielu gadów tak, iż mimetycznie upodobniły się one swym kształtem do różnych smoków. Sztuka smoczego mimesis pozwoliła im przetrwać i wyrobić sobie znaczny prestiż wśród naturalnych wrogów. Choć trwało to miliony lat, właśnie w ten sposób powstały małe smoki oraz ogromne, smocze odpowiedniki z wielu gadzich grup. Łatwo jest je jednak odróżnić od prawdziwych smoków – nie są mają magicznej natury i nie potrafią ziać ogniem."



III. Tryb życia wielkich smoków:

Mimo swego boskiego pochodzenia smoki należą pod względem biologicznym do gromady gadów. Wykluwają się z jaj i dorastają przy boku rodziców, dopóki nie staną się w pełni samodzielne i nie wytyczą swojego rewiru. W wieku młodzieńczym poznają świat i używają życia. Gdy dojrzeją, łączą się w pary, wyszukują miejsce na gniazdo i zakładają rodzinę. Jedynie smoki żyjące w Smoczej Domenie lubią swoje towarzystwo, pozostałe żyją tylko w parach lub pozostają samotnikami. Dorosłe smoki poświęcają życie swym pasjom, głównie gromadzeniu własnego, wielkiego skarbu. Starsze osobniki wolą żyć w samotności z dala od swych pobratymców i wszelkich problemów. Często przenoszą się wówczas do innych sfer egzystencji lub zaszywają się gdzieś daleko, na samotnych wyspach czy głęboko pod ziemią. Najstarsze próbują wejść na panteon lub udać się do krain, gdzie będą mogły spokojnie spocząć na wieki.

Smoki należą do istot bardzo długowiecznych. Cały cykl biologiczny smoka może trwać nieprzerwanie przez kilka tysięcy lat. Stosunkowo często można spotkać osobniki liczące sobie kilkaset lat. Ma to dla nich olbrzymie znaczenie, gdyż smoki rosną i doskonalą się nieustannie. W tym czasie mogą się wiele nauczyć i poznać rozmaite języki.

Czasem smoki zapadają w długotrwały, nie raz kilkuletni sen – letarg. Wcześniej jednak muszą przygotować sobie odpowiednio bezpieczną kryjówkę, a także solidnie sobie podjeść. Po przebudzeniu smok jest z reguły bardzo głodny i zły.

Koniecznie trzeba też wspomnieć o charakterze smoków. Okazuje się, że smoki nie kierują się swym charakterem tak, jak zwykłe istoty. Nawet ewidentnie dobry smok, który jest bardzo rozdrażniony lub bardzo głodny, może się zachować dokładnie tak samo jak smok zły. I na odwrót, najedzony i zadowolony czerwony smok może się okazać świetnym przyjacielem i uprzejmym gospodarzem. Smoki zawsze rodzą się z charakterami czysto neutralnymi (ntr. ntr.). Dopiero w miarę dorastania charakter zmienia się na odpowiedni dla smoczej rasy, do której smok należy. Na starość smoki stają się obojętne na wszystko i zwykle ponownie osiągają charakter neutralny.

Smok jest istotą znacznych rozmiarów, dlatego jego posiłki również muszą być duże. Najczęściej będzie to bydło, krowy, konie i bawoły (zwłaszcza opasy). W przypadku braku większej zwierzyny, smoki zjedzą wszystko, co jest większe od psa. Jeżeli smok z głodu zaatakuje grupę istot ludzkich, będzie się kierował rozmiarami ofiar – wybierze osobnika największego i najtłustszego, pozostałych tylko przepędzając. Jeżeli jedna ofiara nie starczyła, smok powróci i pożre kolejną. Średniej wielkości smok zwykle zjada tygodniowo jednego bawoła opasa lub odpowiadającą mu wielkością masę mięsa, np. trzy krowy lub konie. Zje nawet padlinę. Smoki są w stanie strawić prawie wszystko, czasem jedzą skałę wapienną, uzupełniając w ten sposób brakujące w organizmie związki mineralne. Żaden smok nigdy by nie zjadł gadziego mięsa, uznając to za kanibalizm. Może dlatego większość reptillionów i ludzi-jaszczurów nie boi się egzystować w pobliżu rewirów tych gadów.

Smocze pasje:

Skarby

Największą pasją większości smoków jest chęć posiadania najcenniejszego skarbu. Nawet najłagodniejszy smok może się więc wydać pod tym względem zachłanny, chciwy i brutalny, robiąc wszystko, aby tylko powiększyć swe bogactwo. Oczywiście żaden nie lubi pozbywać się nawet części swojego majątku, ani dzielić się z nikim. Niekiedy można uzyskać pomoc smoka w zamian za odpowiednie „prezenty".

Smoki zbierają wszystko, co wydaje się im naprawdę cenne (% rzut na połowę MD). Monety, biżuteria, dzieła sztuki i broń tworzą w smoczych gniazdach wielkie stosy. Ich ilość i zawartość zależy wyłącznie od rodzaju i POZ smoka. W przygodach MG ma prawo modyfikować ich ilość, w zależności od zamożności krainy, w której żyje smok.

Standardowo ilość stosów odpowiada połowie POZ określonego smoka (zaokrąglając w dół). W każdym stosie mieści

się zwykle skarb: 20A5 (tylko monety z wyjątkiem mitrylu), 20A5 (tylko kamienie), 20B1 (bez szat, mag5), 15C2 (mag5), 10C2 (wszystko zdobione, a więc np. +5 - 25 do PR, mag5). Oprócz zwykłego, uzbieranego przez siebie skarbu, każdy smok posiada tzw. skarb rdzenny. Najczęściej jest on schowany gdzie indziej i lepiej, np. pod jakąś płytą skalną, którą tylko zdolności lub SF smoka mogą odsunąć. Najczęściej składa się on z mitrylu (średnio 1k10 szt./POZ), 1k5 (premiowane) cenniejszych, magicznych ksiąg (np. wiedzy, z czarami) i jakiś szczególnych magicznych przedmiotów (1k10 premiowane). Większość zabezpieczeń chroniących skarby polega na zawaleniu się całej jaskini lub podziemi.

Władza

Raz na jakiś czas zdarzają się smoki, które mają ogromne ambicje. Jeśli będzie to smok o złym charakterze, może dojść do wielkich kataklizmów i pożóg wojennych. Niektóre klany smoków w Smoczej Domenie mają takie aspiracje. Astrologowie ostrzegają, że w każdej chwili tysiące złych smoków mogą wyruszyć na łupieżcze wyprawy, których celem będzie któryś z zamieszkanych archipelagów. Oznaczałoby to spalone do gołej ziemi miasta, okrutne rzezie mieszkańców i ich stad bydła, złupione doszczętnie świątynie, zamki i wszelkie skarbce. Tylko najpotężniejsze miasta jak Ostrogar, Gasta, czy Archagasta byłyby w stanie stawić czoła takiej inwazji.

Prowodyrami i głównymi uczestnikami smoczych najazdów są smoki z Imperium Czerwonego Zmierzchu. Jak wszystkie cywilizowane smoki ze Smoczej Domeny, potrafią one zorganizować potężne armie, podejmujące atak z powietrza według starannie przygotowanej taktyki. Szpiedzy i tajni sprzymierzeńcy tych smoków, zwani podłym mianem „smokowców", od wielu lat penetrują, celem zbadania możliwości przyszłego złupienia, jedno z najbogatszych miast świata, Get-warr-gar. Popularną metodą pozbywania się smokowców jest rozrywanie końmi. Astrologowie Katana już od wielu lat rozważają najkorzystniejsze formy obrony. W tej chwili wiedzą tylko jedno: ten dzień niebawem nastąpi.

Przyjaźń

Wiele smoków o dobrym charakterze bardzo sobie ceni wysokie uczucia. Lubią one przyjaźń i pragną mieć wielu szczerych przyjaciół, kompanów lub (!) wiernych kochanków. Jako że mogą przyjmować postać istot z innych ras, mają ku temu wiele możliwości. Nie oznacza to oczywiście, że gotowe będą dzielić się z przyjaciółmi swoimi skarbami czy im służyć. Przyjaźń traktują czysto bezinteresownie i, biorąc to pod uwagę, potrafią być wiernymi przyjaciółmi i towarzyszami.

W zasadzie każdy smok, bez względu na swój charakter, ma przyjaciół. Jeżeli upewni się, że ma do czynienia z osobą uczciwą i godną zaufania, pozwoli przebywać jej w swoim towarzystwie dowolnie długo. Razem mogą podróżować, poznawać nowy świat, nabywać wiedzę i robić wszystko to, co robią dwaj przyjaciele.

W przypadku złych smoków przyjaźń przybiera formę stosunku władczo – poddańczego. Żyjąc w okolicy cywilizowanych krain, smoki te często nawiązują kontakt z miejscową ludnością lub go wymuszają. Czasem oszczędzają zbłąkanych wędrowców lub pechowych rycerzy, aby go zabawiali lub swymi opowieściami zaspokoili jego ciekawość. Interesują ich głównie informacje na temat możliwości zdobycia skarbów i samotnych kaszteli, które mogłyby stać się jego łupem. Chętnie słucha też o historii państwa, aktualnych konfliktach i życiu. Zwracają przy tym baczną uwagę na. W zamian za dobre informacje często pozwalają plotek z życia towarzyskiego. Niekiedy, zwłaszcza jeśli mają do czynienia z osobą przeciwnej płci, młodą i piękną, nawiązują bliższą przyjaźń i darzą tę osobę sympatią. Surowo jednak karają wszelkie próby oszustwa.

IV. Naturalne smocze zdolności

1. Latanie.

Każdy prawdziwy smok potrafi wzbić się w powietrze i latać. Zdolność tę zawdzięczają posiadaniu pary wielkich, błoniastych skrzydeł. Jednak nawet potężna powierzchnia i siła tych skrzydeł nie byłaby w stanie unieść ciężaru smoczego cielska, gdyby nie specyficzna budowa płuc. Podobnie jak niektóre ptaki, smoki posiadają wewnątrz swego ciała rozległą sieć worków płucnych. Wciągane do płuc powietrze jest następnie transportowane do każdego z worków płucnych, gdzie ulega bardzo silnemu rozgrzaniu. Jak wiemy, gorące powietrze jest lżejsze, dlatego też ciało smoka również robi się nieco lżejsze – na tyle przynajmniej, aby moc skrzydeł wystarczyła już do wzbicia się w powietrze i podjęcia lotu. Cecha ta wyjaśnia czemu smok w locie wydaje się nieco większy, jakby rozdęty i tłumaczy, dlaczego żyjące na pustyniach smoki (głównie żółte) tak rzadko latają.

Zmniejszenie ciężaru ciała smoka odbywa się także dodatkowo przy pomocy zebranych w komorach nadżołądkowego pęcherza gazów, powstałych w wyniku procesów trawiennych. Gazy te również są lżejsze od powietrza i w przypadku większych smoków determinują wręcz aktualną zdolność lotu. Dlatego większy smok, który niedawno zionął lub długo nic nie jadł często nie jest w stanie wzbić się w powietrze. W takiej sytuacji smoki radzą sobie inaczej – po prostu wspinają się na jakąś skarpę lub górę i rzucają w dół, bez problemu chwytając w swe wielkie skrzydła wznoszące prądy powietrzne (o ile akurat są). Takie prądy powietrzne występują najczęściej w nagrzanych dolinach i nad morzem. Smok dzięki nim wznosi się w górę i potem może już swobodnie i lekko szybować.

Prędkość lotu smoka zależy wyłącznie od wykorzystywania lotu ślizgowego. Te gady, podobnie jak wielkie ptaki (np. albatrosy) rzadko kiedy machają skrzydłami, które potrzebne są im właściwie tylko do wzbicia się w powietrze, zmiany kierunku lotu podczas szybowania i wyhamowania prędkości, np. w chwili podchodzenia do lądowania. Kiedy smok chce wylądować, czasem zaczyna pikować, znacznie zwiększając swą prędkość, by następnie, tuż nad wybranym lądowiskiem, nagle rozwinąć skrzydła na całą ich rozpiętość, co sprawia, że na krótką chwilę to wielkie cielsko zawisa nieruchomo tuż nad ziemią. Naturalna prędkość dużego smoka w zasadzie nie przekracza 1/10 części jego aktualnej SZ, liczonej w metrach na rundę. W wypadku schodzenia w dół lotem ślizgowym smok czasowo kilkukrotnie zwiększa swą prędkość, nawet dziesięciokrotnie podczas pikowania. Zwyczajne wzbicie się w powietrze (na 2 metry wysokości) zajmuje 1 rundę czasu + 1 rundę na każde ograniczenie SZ (np. z ograniczeniem SZ do 1/2 smok wzbija się 2 rundy). Zaatakowany smok, aby wzbić się w powietrze, musi wykonać dodatkowo udany % rzut na aktualną ZR. Manewrowość smoka pozwala mu wykonywać w powietrzu zwroty do 30 stopni na rundę. Hamowanie przy standardowej szybkości trwa 1 rundę.

Smok może spróbować wylądować w miejscu, na którym ktoś stoi. Jest to jedna z form ataku smoka. Przeciwnik, którego aktualna SZ jest mniejsza od 50 pkt, musi wykonać % rzut na aktualną ZR. Nieudany rzut oznacza, że ofiara nie zdążyła uskoczyć i smok uderzył ją masą swego ciała. Ofiara, na której smok wylądował, doznaje obuchowych obrażeń o sile 1k10x10+1k10x10 na każde 5 POZ smoka. Ma też 50% szansę, że siedzący na niej smok uniemożliwi jej oddychanie (1k100 obrażeń od duszenia co rundę).

W walce z większymi przeciwnikami smoki niekiedy atakują za pomocą lotu ślizgowego. Przelatując tuż nad ofiarą, starają się ją zaczepić jedną z łap (lub obiema). Ofiara, która nie uniknęła trafienia łapą, otrzymuje standardowy cios i musi wykonać % rzut na połowę aktualnej ZR. Nieudany rzut oznacza,

że siła ciosu obaliła ją przetoczyła po ziemi przez kilka (1k5) metrów.

Duże smoki (minimum 8 POZ) podczas ślizgu (lub walcząc na ziemi) potrafią pochwycić małą ofiarę w przednie szpony. Ofiara zostanie w ten sposób schwycona, jeśli smok wykona udany % rzut na połowę aktualnej szansy Trafienia. Schwyconą ofiarę smok może po prostu trzymać unieruchomioną w zaciśniętej łapie lub ścisnąć łapę i zacząć ją miażdżyć, zadając co rundę obrażenia równe premii z SF + 1k100.

Niebezpieczniejszą odmianą ślizgu jest lot koszący. Zachodzi on wówczas, gdy smok lotem ślizgowym opada z dużej wysokości. Gdy smok skutecznie trafi łapą swojego przeciwnika, ten rodzaj ataku okazuje się nadzwyczaj silny. Z powodu tak dużej prędkości lotu skuteczność ciosu jest podwajana, a ofiara odrzucona dwa razy dalej. Ten styl ataku smoki wykorzystują zazwyczaj wtedy, kiedy walczą między sobą. Z reguły wygrywa ten, który wyżej i szybciej wzniesie się do góry, osiągając w ten sposób większą szybkość lotu i moc ataku. Taki sposób walki pozwala częściej zwyciężać osobnikom młodszym, zwinniejszym, choć znacznie słabszym fizycznie.



Uwaga: Broń kłuta, nastawiona na sztorc w kierunku smoka atakującego ślizgiem, lotem koszącym lub przez próbę lądowania, w efekcie udanego trafienia zadaje podwójne obrażenia. Broń efektywna przeciwko szarży (włócznie, piki) oraz szarża z użyciem kopii zadają w takim wypadku czterokrotnie większe obrażenia. Dodatkowo takie trafienie traktuje się jako trafienie w brzuch, a więc w miejsce, gdzie ilość wyparowań jest dwukrotnie mniejsza, niż w każdym innym miejscu ciała smoka.

2. Zianie ogniem.

Zianie ogniem umożliwiają smokom specjalne organy wewnętrzne. Mieszanka łatwopalnych i lotnych gazów (lżejszych od powietrza), która powstaje w wyniku procesów trawiennych, gromadzi się w komorach nadżołądkowego pęcherza, połączonego za pomocą oddzielnego przewodu z pyskiem, gdzie z kolei mieszczą się specjalne gruczoły inicjujące zapłon gazów. Nadmiaru tych gazów smok pozbywa się przez nozdrza. W powietrzu ulegają one rozrzedzeniu i tracą swe palne właściwości. Mają brzydki siarkowo-chlorowy zapach i u innych istot powodują czasową utratę powonienia. Łatwo jest go wyczuć w każdym smoczym legowisku.

Tuż przed wydechem gaz dostaje się do pyska. Wydychane w tym czasie powietrze zapobiega raptownemu samozapłonowi i poranieniu pyska. Moment ziania jest dla smoka najbardziej ryzykowny. Jeżeli w tej chwili gaz by się zapalił, nastąpiłaby eksplozja, zdolna urwać smokowi głowę. Jeżeli przeciwnik smoka dysponuje czarem zapalającym i na dokładkę wykaże się intuicją i refleksem (% rzut na 1/10 INT), może zdąży rzucić czar w otwarty pysk smoka, na chwilę zanim ten zacznie ziać. W takiej sytuacji smok doznaje wynikających z siły oddechu obrażeń głowy, dodatkowo wraz z krytycznym, który losujemy z tabeli obuchowych (pomijamy niepasujące). Pamiętajmy, że ŻYW głowy jest o połowę mniejsza od całkowitej ŻYW ciała, która zmniejszona będzie tylko o 1/10 obrażeń odniesionych przez głowę.

Komory gromadzące gaz w pęcherzu mają swoją określoną pojemność. Napełniają się one w miarę jedzenia, podczas odpoczynku i snu. Maksymalna ilość porcji zgromadzonego gazu równa jest liczbie POZ smoka. Przyjmuje się, że smok naturalnie odzyskuje 1 porcję gazu po 12 godzinach od czasu każdego większego posiłku. Kiedy jednak planuje jakieś wymagające długiego ziania ogniem przedsięwzięcie, może spróbować zgromadzić więcej gazu, nie wydalając jego nadmiaru przez nozdrza, jak zwykle to czyni. Nie jest to jednak zbyt przyjemne. Smok może powstrzymać się przed tym co najwyżej 2k10 dni. Wówczas stężenie gazu rośnie i za każde 2 dni smok uzyskuje 1 dodatkową porcję gazu. Taki wymuszony, nienaturalny napływ gazu powoduje, że gromadzi się on w komorach pęcherza ponad miarę. Stan ten jest dla smoka bardzo uciążliwy, gdyż ogranicza swobodę ruchu, uniemożliwia latanie i szybsze poruszanie się. Prowadzi również walkę tak, jakby znajdował się w trudnych warunkach (m.in. 1/2 TR, OBR i UM). Smoki, które czują się bezpiecznie, nie lubią w ten sposób nadwerężać pojemności swego pęcherza.

Każde zionięcie działa odstraszająco na zwierzęta oraz na inteligentne istoty, które po raz pierwszy z czymś takim się stykają (patrz *Smoczy strach*).

Wyróżniamy 3 rodzaje smoczego zionięcia: chuchnięcie, zionięcie właściwe i zionięcie maksymalne. W zależności od ilości porcji zgromadzonego gazu smok może odpowiednią ilość razy zionąć. Każdy rodzaj zionięcia zużywa inną ilość porcji gazu.

Wykorzystując 1 porcję gazu smok może chuchnąć. Jest to najsłabsza forma smoczego zionięcia. Tego oddechu smok może używać nawet w trakcie walki, nie ograniczając swej szansy trafienia. Smok może chuchnąć dopiero po upływie 2 pełnych rund od ostatniego zionięcia. Opóźnienie chuchnięcia wynosi 3, zaś trwa ono nieprzerwanie przez następne 5 segmentów. W trakcie jego trwania smok może objąć ogniem wszystkie istoty znajdujące się z przodu. Zasięg tego zionięcia równy jest z reguły 1/10 długości smoka i zawiera się w stożku o kącie do 45 stopni. Ofiary chuchnięcia otrzymują ilość obrażeń równą 1 pkt na każde 100 pkt ŻYW smoka. Istoty, które stały na granicy ognia lub wykonały udany % rzut na odporność nr 7 (bez antyodporności), otrzymują połowę obrażeń, zaś ich ekwipunek połowę uszkodzeń. (Inne możliwości uniknięcia tych obrażeń – patrz niżej – *zionięcie właściwe*). Wszelkie objęte ogniem przedmioty i ekwipunek ofiar otrzymują uszkodzenia równe 1/10 siły zionięcia (zaokrąglając w dół). Przedmioty metalowe, kamienne i wykonane z innych materiałów odpornych na ogień nie doznają uszkodzeń.

Wykorzystując 5 porcji gazu smok może zionąć. Właściwe zionięcie jest zwykle używane w momencie zagrożenia życia, prawie w ogóle do polowania. Z tego oddechu smok może korzystać nawet w trakcie walki, lecz nie może jednocześnie atakować łapami czy pyskiem. Właściwe zionięcie wymaga pewnego przygotowania. Smok musi najpierw wziąć wielki oddech (1 runda), utrzymać powietrze w płucach (1 runda) i dopiero wtedy zionąć. Podczas brania oddechu gad nie może atakować pyskiem. Ten rodzaj zionięcia może być użyty dopiero po upływie 2k10 rund od jakiegokolwiek poprzedniego. Właściwe zionięcie trwa 1 pełną rundę i stanowi stożek płomienia o zasięgu równym połowie długości smoka i kącie rozwarcia równym 90 stopni. W czasie ziania smok może obrócić głowę o kąt 90 stopni w dowolnym kierunku (1 segment/10 stopni). Osoby objęte płomieniem nie mogą do końca rundy nic zrobić; ich czary i wszelkie czynności (włącznie z poruszaniem się, porozumiewaniem i nawet patrzeniem – oczy zamykają się odruchowo) zostają przerwane. Otrzymują obrażenia od magicznego ognia równe 1/10 ŻYW smoka. Istoty, które wykonały udany % rzut na odporność nr 7 (z antyodpornością 2 pkt/POZ smoka) otrzymują tylko połowę obrażeń, podobnie jak istoty, które nie znajdowały się w ogniu pełnej rundy lub stały na jego granicy (np. szarżujący rycerz, lub ktoś próbujący wcześniej uciec w bok). Osoba, która znajdowała się na granicy płomienia i wykonała udany unik (patrz odpowiednia zdolność profesjonalna) otrzymuje tylko 1/10 obrażeń.



W wypadku, gdy ponad 75 % ciała ofiary jest zasłonięte stałą przeszkodą (np. ofiara stoi w oknie), MG ma prawo założyć, że ogień zadziałał selektywnie na odsłoniętą część ciała. Przy zasłonie rzędu 90% (zbroje miarowe), MG powinien obniżyć obrażenia o połowę, a przy 99% (zbroje odlewane) aż dziesięciokrotnie. Jednakże uwaga – przedmioty i ekwipunek osobisty ofiar ulegają na skutek ognia uszkodzeniu równemu 1/10 siły zionięcia (zaokrąglając w dół). Przedmioty wykonane z metalu (a więc np. zbroja), kamienia lub innego odpornego na ogień materiału nie zostaną uszkodzone, jeśli wykonają udany % rzut na swą aktualną wytrzymałość.

Wykorzystując 10 porcji gazu smok może zionąć z maksymalną siłą. Ten rodzaj zionięcia najczęściej jest używany do niszczenia wrót, statków, budowli, poszerzania tuneli lub w walce z wielkimi i powolnymi istotami (np. antary). Smok nigdy nie korzysta z niego w normalnej walce i podczas polowania. Smok musi najpierw wziąć bardzo głęboki oddech. Gdy to robi, musi stać nieruchomo, a każde otrzymane obrażenia przerywają mu ten stan. Nabranie odpowiedniej ilości powietrza zajmuje 1 rundę na każde 1000 pkt ŻYW smoka (zaokrąglając w dół). Następnie smok tyle samo czasu utrzymuje powietrze w płucach, silnie je rozgrzewając. Już może się powoli poruszać i walczyć jedną łapą. Może powstrzymać maksymalne zionięcie, ale tylko przez 1 rundę na każdy swój POZ. Jeżeli w tym czasie z jakichś przyczyn nie zacznie ziać, istnieje 5% szansa (rosnąca w każdej kolejnej rundzie o następne 5%), że nastąpi samozapłon i eksplozja gazów wewnątrz płuc. Maksymalne zionięcie jest nadzwyczaj destrukcyjne. Trwa ono 1 pełną rundę + 1 rundę za każde 5 POZ smoka. Przyjmuje postać nieprzerwanego biało-czerwono-błękitnego strumienia płomieni o niebywale wysokiej temperaturze. W czasie tego rodzaju zionięcia smok nie może poruszyć się, ani przesunąć głową. Strumień ognia osiąga średnicę 1 metra + 20 cm/POZ oraz zasięg równy długości smoka. Istoty objęte tym ogniem otrzymują obrażenia poważne od magicznego ognia, równe 1 pkt na każdy 1 pkt ŻYW smoka. Połowę tych obrażeń otrzymują ci, którzy wykonali udany % rzut na 1/10 odporności nr 7, są w zbroi odlewanej lub były chronione 99% zasłoną. Z pozostałych nie zostaje nawet popiół. Na ten rodzaj zionięcia nie są odporne żadne smoki z wyjątkiem czerwonych i złotych. Nie chroni przed nim Antymagia, półmaterialność i czary chroniące przed ogniem. Wszelka materia w zetknięciu z takim ogniem otrzymuje uszkodzenia równe 1/10 części siły zionięcia. Ponadto musi wykonać udany % rzut na 1/10 swej wytrzymałości, albo wyparuje. W każdej kolejnej rundzie ziania wytrzymałość topionego materiału zmniejsza się dziesięciokrotnie. Ten rodzaj zionięcia słyszalny jest z odległości kilku kilometrów i wywołuje taki sam efekt smoczego strachu jak w przypadku ryku.

Uwaga: MG po wylosowaniu smoka powinien sprawdzić, ile porcji gazu ma smok. Rzuć 1k10. Wynik 1-5 oznacza, że smok ma o 1k5 (premiowane) porcji gazu mniej od maksymalnej możliwej. Wynik 6-9 oznacza, że smok zgromadził maksymalną ilość porcji gazu. Wynik 10 oznacza, że smok z jakichś przyczyn zgromadził większą ilość gazu (o k10 porcji więcej); w tym przypadku jest bardzo wolny i nie może latać.

Ciąg dalszy w następnym numerze.

Sprostowanie

W poprzednim numerze, w rozdziale „Vademecum walki" padło słowo „muszkieter". Wszystkich, którzy uznali to za zapowiedź nowej, niepublikowanej jeszcze profesji do *KC* musimy wyprowadzić z błędu. W podanym przykładzie chodziło o bohatera dowolnej profesji wojowniczej, który po prostu takim mianem się określał, utożsamiając się z postawą muszkietera i identyfikując się z nim poprzez posługiwanie się szpadą. Jeżeli któryś z graczy będzie nazywał swojego bohatera bosmanem, dlatego że lubi podróże morskie, nie będzie to wcale znaczyło, że ma profesję bosmana. Wszystkich, którzy to źle zrozumieli, przepraszamy.

OCZY SMOKA

CZĘŚĆ DRUGA, EPIZOD *KOLEBA*

RAFAŁ GAŁECKI (HUNTER)

WSTĘP

Drogi Mistrzu, oto trzymasz przed sobą kolejną, drugą część kampanii „Oczy Smoka". W zasadzie powinna ona być kontynuacją poprzedniej, jednak równie dobrze może stanowić oddzielną przygodę. Założenia są takie same – drużyna powinna składać się z czterech do sześciu graczy, odgrywających bohaterów na 5-7 poziomach doświadczenia. Oczywiście scenariusz przewiduje grę w systemie *AD&D* lub *Kryształy Czasu*.

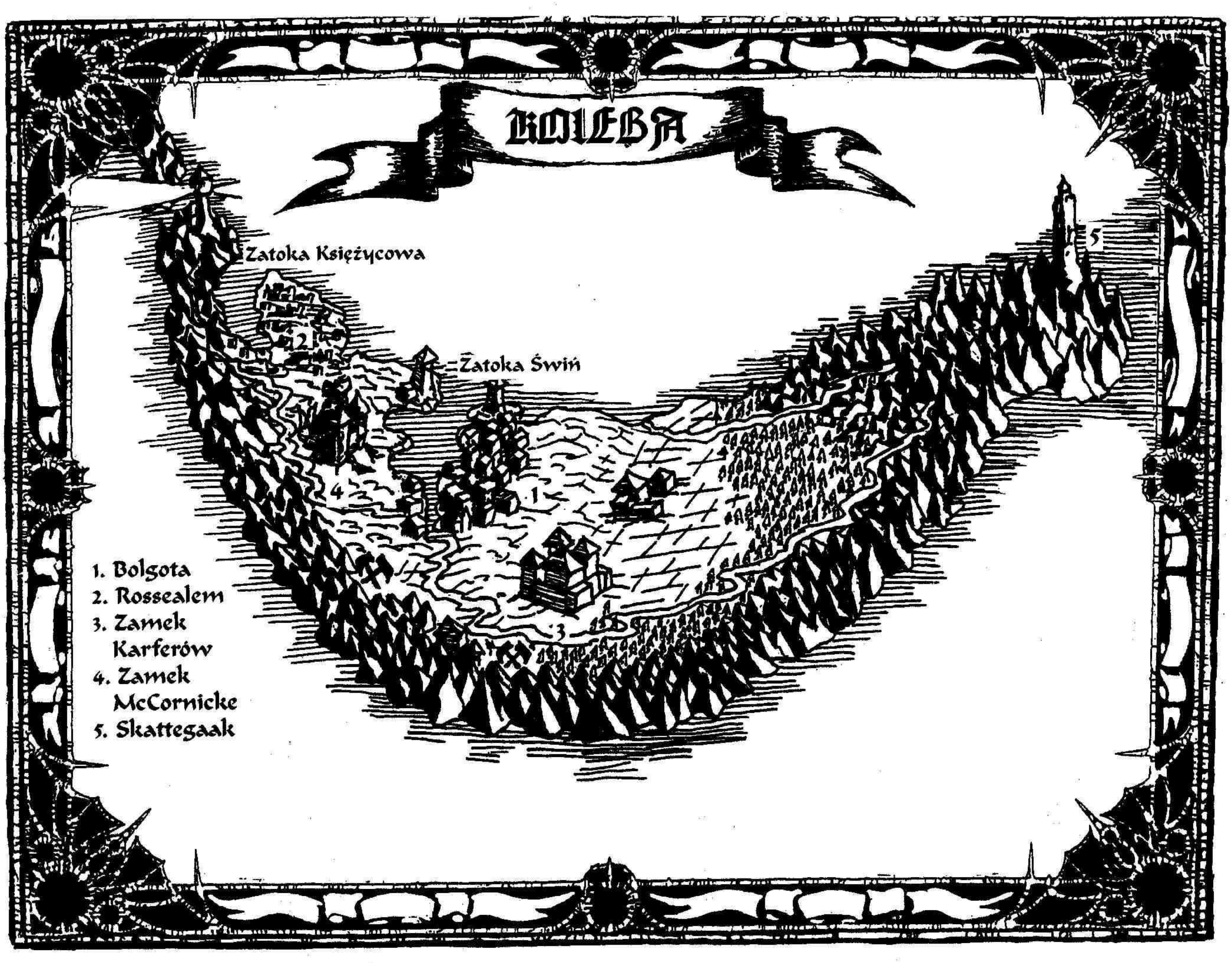
Ta część kampanii, w odróżnieniu od poprzedniej, składa się z kilku epizodów, a co za tym idzie, jest dużo bardziej złożona. Przygoda rozpoczyna się w momencie, kiedy bohaterowie wyruszają „Ponurym Krukiem" w poszukiwaniu legendarnego Złotego Miasta.

Cały poniższy tekst przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla oczu Mistrza Gry.

TŁO AKCJI

Miejscem akcji jest jedna z wysp mrocznego Ravenloftu (w *KC* po prostu wyspa tajemnicza i owiana niesamowitą legendą) – Koleba. Gracze przybywają na nią zgoła niespodziewanie, na skutek długotrwałego sztormu, który znacznie zakłócił planowany przebieg podróży (to zostało opisane w rozdziale „Koleba"). Należy więc powiedzieć parę słów o wyspie, na której rozegrają się wszystkie opisywane poniżej wydarzenia.

Koleba jest niedużą wyspą, położoną na środku oceanu i idealnym miejscem postojowym na szlaku handlowym, wiodącym do bogatych wysp orientu. Ta wyspa, w odróżnieniu od innych wysp *Ravenloftu* najczęściej pojawia się w naszym świecie, dlatego też została naniesiona na większość map morskich. Posiada łagodny klimat, jej bogactwem naturalnym są żyły adamandytu, niezwykle rzadkiego i cennego metalu, wydobywanego tu w niewielkich ilościach. Na Kolebie znajduje się kilka małych farm rolnych i tylko jedno miasto, położona w Zatoce Świń Bolgota. Miasteczko liczy sobie około 3000 mieszkańców, posiada duży port, do którego często zawijają statki kupieckie, płynące lub powracające z wysp orientu. Władzę w Bolgocie sprawuje Rada Miejska, złożona z trzynastu najznamienitszych lub najbogatszych mieszczan. Dawniej ludnością Koleby rządził ród lordów Karferów, jednak za panowania ostatniego, lorda Wernera, zaszło wiele zmian. Od czasu śmierci swej żony lord Werner stracił zainteresowanie tym, co się wokół niego działo i dopuścił do ustanowienia demokratycznych rządów Rady Miejskiej. Jedynym wyznacznikiem jego dawnego statusu pozostał roczny trybut, jaki wypłaca mu Rada Miejska z zysków czerpanych z Bolgoty. Jednak oprócz lorda jest jeszcze ktoś. Ktoś, kto był na wyspie zanim jeszcze pojawili się pierwsi osadnicy. To baron de Bellem, prawowity władca Koleby, ravenloftowski pan domeny, czyli w jego przypadku właśnie tej wyspy. Mieszka samotnie na odludziu, na samym krańcu wyspy, w prastarej twierdzy Skattegaak,



co podobno w jakimś, dawno zapomnianym języku znaczy: „Dziewięć wież". I choć on właśnie jest prawdziwym panem całej wyspy, choć może kontrolować obszar wodny na wiele wiele mil wokół Koleby, nie może opuścić swego domostwa, które jednocześnie jest dla niego jego więzieniem. Doskonale wie, co się dzieje na wyspie, jego informatorem jest lord Werner, a raczej jego przygłupi syn, Lorentz. Ma również swojego chowańca (*familiar*), sowę, która bezustannie śledzi wydarzenia w mieście.

I w tym właśnie miejscu koniecznie należy wyjaśnić tytuł scenariusza, ujawnić wreszcie czym są owe „Oczy Smoka". Otóż są to dwa olbrzymie rubiny, nazwane tak od swego kształtu, w jaki zostały oszlifowane. Jest to potężny artefakt, którego szczegółowego opisu w tej części kampanii jeszcze nie zamieszczę. MG powinien jednak już teraz wiedzieć, że moc tych rubinów objawia się tylko wówczas, gdy są razem; oddzielnie nie dysponują nawet cząstką swych sił, są całkowicie niemagiczne. To po prostu i tylko bezcenne klejnoty, nawet w oczach laika. Nie można też ich odnaleźć jakimkolwiek magicznym sposobem, a więc wszelkie próby, jakie poczyni drużyna, aby za pomocą czarów poznać miejsce ich ukrycia, spalą na panewce.

Jeden z tych rubinów znajduje się właśnie na Kolebie i on to właśnie będzie poniekąd sprawcą zamieszania, którego mimowolnymi świadkami będą gracze. Ty, drogi Mistrzu, być może jako jedyny (jeśli twoja drużyna nie wykaże się odrobiną spostrzegawczości i zdolnością logicznego myślenia) poznasz całą prawdę. Zacznijmy więc od początku.

Niecałe dwieście lat temu na Kolebę przybyły dwie łodzie Wikingów. Było to wówczas, kiedy założone przez osadników – rozbitków miasteczko Rossealem było jeszcze młode, ale już bogate i dosyć sławne. Rossealem liczyło sobie wtedy prawie tysiąc dusz i było położone w Zatoce Księżycowej. Dwa dumne rody rządziły swymi podwładnymi – ród lordów McCornicke i ród Karferów. Stało się to o świcie w dniu, poprzedzającym Sylwestra, nic więc dziwnego, że wszyscy zostali zaskoczeni. Wikingowie szybko pokonali straż portową i stoczyli krótką walkę z wojownikami obu lordów, która skończyła się złożeniem broni przez obrońców. Miasteczko Rossealem poddało się, swe bogactwo oddając na łup najeźdźcom. Mieszkańcy schronili się na zamkach lordów, zaś Wikingowie zajęli się grabieżą i paleniem. Wówczas to lord Samson McCornicke opracował plan zemsty. Kiedy zapadła noc, noc podczas której kometa świętego Trojana przelatywała właśnie nad wyspą, najładniejsze kobiety ruszyły z zamku do portu, niosąc amfory najlepszego wina. Łodzie Wikingów stały na redzie, pośrodku Zatoki Księżycowej i tam też popłynęły na łódkach kobiety. Najeźdźcy, już mocno pijani, z chęcią powitali dar, jaki przesłali im mieszkańcy Koleby. Nie podejrzewali, że wino było zatrute, a kobiety gotowe poderżnąć im gardła, kiedy tylko moc zatrutego wina powali ich ciężkim snem. Tak też się stało. Wikingowie zostali wyrżnięci, zaś ich łodzie podpalone i zatopione. Nikt z nich nie ocalał. Podobno wszystko, co zagrabili poszło na dno razem z nimi, bowiem skąpane w ludzkiej krwi kobiety nie znalazły w sobie dość siły, by grabić trupy. Tak przynajmniej głoszą kroniki wyspy. Nie jest to oczywiście prawda, bo znalazły się pośród kobiet i takie, które nie miały skrupułów. Zabrały dla siebie ile mogły, a jedna z nich wyniosła z płonącego wraku wielkie zawiniątko, które miała zamiar przehandlować lordowi Samsonowi w zamian z wyższy status społeczny. Gdy jednak lord McCornicke ujrzał Oko Smoka, bo tym właśnie okazała się zawartość szmat, które przyniosła mu kobieta, oczarowany pięknem rubinu, owładnięty żądzą jego posiadania, zamordował ową kobietę, a klejnot zamknął w swym skarbcu. I tu powinienem wspomnieć o roli, jaką w tym wszystkim odegrał baron de Bellem. Jakimś sobie tylko wiadomym sposobem dowiedział się o rubinie, który posiadali Wikingowie i tak umiejętnie pokierował akcją, że stało się właśnie tak, jak się stało. W jakiś czas później nastąpił rozłam pośród lordów, co zaowocowało założeniem nowego miasta, położonej w Zatoce Świń Bolgoty. Część osadników pozostała wierna lordowi McCornicke, część poszła za głosem sumienia, do którego odwoływał się lord Karfer i zerwała więzi z tymi, którzy dopuścili się tak haniebnego czynu. Mieszkańcy Rossealem przez długi czas próbowali pod kierunkiem swego lorda wydobyć z morza zatopione bogactwa, jednak nikomu nie udało się odnaleźć spoczywających gdzieś na dnie Zatoki Księżycowej wraków łodzi Wikingów.

Trzydzieści trzy lata później kometa św. Trojana znów przelatywała nad Kolebą i wtedy to właśnie miała miejsce pierwsza Noc Komety. Duchy podstępnie wymordowanych Wikingów powstały z morza i wyruszyły wywrzeć zemstę na Rossealem. Nikt nie uszedł z życiem, zemsta spadła nawet na zamek McCornicke. Lord Samson, widząc co się dzieje, porwał ze skarbca klejnot i ruszył galopem do zamku Karferów. Tam, oszalały ze strachu, zdołał wybełkotać parę słów swemu niedawnemu wrogowi, po czym skonał. Tak Oko Smoka trafiło do skarbca rodu Karferów. Od tamtego czasu co 33 lata w Noc Komety duchy Wikingów wychodzą na brzeg i wyją potępieńczo w ruinach opustoszałego Rossealem.

To wydarzyło się dawno temu, dziś zaś, choć Noc Komety stanowi stałą i żywą legendę Koleby, nikt z jej mieszkańców nie lubi wspominać tej niechlubnej historii. Jednak jak to zwykle z tego typu historiami bywa, legenda wyszła daleko poza obręb wyspy i trafiła do wielu uczonych książek. I w ten sposób pewien mag alchemik, don Marco di Ferra, od wielu lat poszukujący Oczu Smoka, natrafił na tę opowieść, powiązał ją z kilkoma sobie tylko wiadomymi faktami i zdał sobie sprawę, że ślad po zaginionych Wikingach, którzy wykradli jedno Oko Smoka ze świątyni w Mermine urywa się właśnie tutaj. Obliczył, kiedy ma nastąpić najbliższa Noc Komety i przybył na Kolebę, aby odnaleźć zatopiony, jak przypuszczał, wraz z łodziami Wikingów rubin. Ma nadzieję, że w tę legendarną noc widma łodzi wyhyną na powierzchnię morza i w ten sposób wskażą mu miejsce, gdzie na dnie Zatoki Księżycowej leżą wraki. Oczywiście nie wie jeszcze, gdzie rubin się naprawdę znajduje, jeśli jednak drużyna specjalnie nie pokrzyżuje jego planów, szybko dojdzie prawdy. Nie chce jednak, aby ktokolwiek zorientował się, jaki jest rzeczywisty powód jego pobytu na wyspie. Podaje się więc za wędrownego historyka i kartografa, w czym zresztą jest dość biegły. Dlatego też, aby odwrócić uwagę wszystkich od swojej osoby, za sprawą cudownego eliksiru transformacji „powołuje do życia" Ćwiartownika. Stary, bezbronny Żujmorda, tak ufny wobec wszystkich obcych jest idealnym celem dla eksperymentu don Marca. Mieszanka á la Dr Jekyll i Mr Hyde przemienia staruszka co noc w bezlitosnego, maniakalnego mordercę, który z miejsca staje się największym utrapieniem Bolgoty. Don Marco może w spokoju robić swoje...

Powróćmy na chwilę do barona de Bellem. Otóż, jak łatwo się domyślić, jest on nieśmiertelny, a przynajmniej długowieczny. Jest absolutnym panem Koleby, wysokopoziomowym magiem, jednak ani na chwilę nie może on opuścić swej magicznej twierdzy, choć jest mu ona w pełni posłuszna. Przez wiele lat próbował na wszelkie sposoby uwolnić się spod klątwy, której ofiarą padł wieki temu, wskutek nieprecyzyjnie ujętej w słowa umowy, jaką się niegdyś związał z demonami. Wciąż gromadził swą wiedzę za pośrednictwem ludzi, którzy trafili przypadkiem do jego zamku, a potem byli już tylko kukiełkami w jego rękach. Oni mogli poruszać się swobodnie i z ich usług korzystał zawsze baron de Bellem. Dużo wcześniej jednak dowiedział się w jakiś sposób, że Oczy Smoka mogą mu pomóc. Szczęśliwym trafem jeden rubin trafił do niego na wyspę. Baron de Bellem doskonale wie, że w rodowym skarbcu Karferów klejnot jest bezpieczny. Miał okazję go już widzieć i badać, kiedy na jego życzenie jeden z dawniejszych lordów przyniósł mu rubin do zamku. Teraz wystarczy mu, że ma jedno Oko Smoka w zasięgu ręki. Jednak dopiero para rubinów tworzy artefakt, więc jeden jest bezużyteczny. Za pośrednictwem paru omamionych czarami ludzi poszukuje drugiego rubinu daleko poza wyspą. Kiedy don Marco przybywa na Kolebę, baron nie daje się zwieść, bowiem dużo wcześniej słyszał o nim, jako o człowieku poszukującym artefaktu. Dlatego stara się go mieć na oku. Przypuszcza, że don Marco zna miejsce ukrycia drugiego klejnotu albo nawet już wszedł w jego posiadanie. Będzie się więc starał za wszelką cenę poznać prawdę, a już na pewno nie może dopuścić do tego, by fałszywy historyk wykradł kamień z jego wyspy.

Przeczytałeś już, drogi Mistrzu, tło akcji, wiesz już zatem, jakie są motywy postępowania najważniejszych bohaterów niezależnych. Pamiętaj o tym, że ta przygoda w dużej mierze opiera się na stworzeniu odpowiedniego nastroju. Gracze trafią bowiem w prawdziwy wir zdarzeń, który z początku być może strasznie zamąci im w głowach. Nie będą pewni, o co w tym wszystkim chodzi, będą podejrzewać wszystkich razem i każdego z osobna. Być może stracą nawet panowanie nad sobą i uczynią jakiś niewłaściwy, brzemienny w skutkach krok. Możliwe też, że niczego się nie domyślą i będą jedynie marionetkami w rękach potężniejszych od siebie bohaterów niezależnych. Pamiętaj, drogi Mistrzu, że przeciwnicy drużyny są niezwykle silni. W otwartej walce gracze nie mają praktycznie żadnych szans z baronem de Bellem, a don Marco mógłby stanowić naprawdę poważny problem. Jeśli gracze nie zabiją don Marca, przygoda najprawdopodobniej skończy się tym, że alchemik ucieknie z wyspy wraz z rubinem. Takie właśnie zakończenie będzie stanowiło najlepszy wstęp do trzeciej części kampanii.

Chcę jeszcze zwrócić uwagę na stosowanie technik terroru, które zostały opisane w numerze 10 *MiM*. W *AD&D* odzwierciedlać to powinny specjalne rzuty horror check i fear check (opisane w podręczniku do Ravenloftu), zaś w *Kryształach Czasu* **Punkty Obłędu**.

Poniżej podaję chronologiczny ciąg wydarzeń niezależnych.

dzień pobytu na wyspie	wydarzenia niezależne
– pierwszy:	„Ponury Kruk" przybija do portu Bolgoty. Drużyna zapoznaje się z Bolgotą i jej mieszkańcami. Poznaje Żujmordę.
– drugi:	Drużyna zostaje zaproszona na kolację do lorda Wernera, gdzie poznaje don Marca. Tej nocy Ćwiartownik uderza po raz pierwszy. Bohaterowie są świadkami zajścia.
– trzeci:	Rano – przesłuchanie u kapitana Zagady. Bohaterowie są podejrzani. Obiad u lorda Wernera. Don Marco zaprasza drużynę na kolację. Noc – Ćwiartownik zabija powtórnie.
– czwarty:	Noc – Ćwiartownik zabija następną ofiarę.
– piąty:	Psychoza w mieście. Drużyna otrzymuje zaproszenie na kolację w zamku Barona de Bellem. Ćwiartownik znów atakuje.
– szósty:	Wieczorem spada śnieg. Ćwiartownik zabija.
– siódmy:	Noc Komety. Don Marco obserwuje widma statków. Ćwiartownik atakuje jednego z bohaterów.
– ósmy:	Przez cały dzień don Marco i Fiodor w Zatoce Księżycowej poszukują zatopionych wraków. Sylwester na dworze lorda Wernera. Fiodor wykrada klejnot.
– dziewiąty:	Rankiem don Marco i Fiodor odpływają.

I. PIERWSZY DZIEŃ POBYTU

MAPA – możesz ją podrzucić graczom (mogą ją otrzymać od lorda albo kupić w świątyni), aby mogli się pobieżnie zorientować, gdzie co się na wyspie znajduje. Mapka nie posiada skali, więc podaję przybliżone odległości. Z Bolgoty do zamku lorda Wernera bohaterowie dotrą mniej więcej po dwugodzinnym marszu, podobna odległość dzieli miasteczko od ruin zamku McCornicke. Z zamku McCornicke do zrujnowanego Rossealem jest ok. półtorej godziny drogi, a do odległej latarni aż trzy godziny. Podróż do twierdzy Skattegaak zajęłaby prawie cały dzień.

1. Przybycie na Kolebę.

Pierwsza część kampanii skończyła się podjęciem poszukiwań „Złotego Miasta". I w tym momencie należałoby przejść do następnej. Kapitan Orlando, jak pamiętacie, obiecał powrócić i skontaktować się z bohaterami. Tak też się wreszcie stało. Po krótkich przygotowaniach znów wyruszyli we wspólną podróż, zamierzając spędzić nadchodzącego Sylwestra gdzieś na morzu lub w jakimś porcie. Kapitan wziął kurs na Wyspy Orientu, gdyż właśnie tam według zapisów powinna się znajdować poszukiwana przez was wyspa. Niestety, po dwóch tygodniach niczym nie zakłóconej żeglugi rozpętał się nagle straszliwy sztorm, trwający blisko sześć dni. Huragan zniszczył ożaglowanie i poważnie uszkodził okręt. Wiatry zniosły „Ponurego Kruka" daleko z kursu. Przeczytaj graczom poniższy fragment:

Szóstego dnia w nocy sztorm nagle ucichł. Cisza, jaka potem nastała zaciekawiła was i zmusiła do wyjścia na pokład. Zdziwił was panujący wszędzie bezruch i wszechwładna cisza, przerywana jedynie skrzypieniem starych lin i cichymi przekleństwami marynarzy, wskakujących pod pokład. Wystrzępione sztormem żagle wisiały bezwładnie, nie trącane nawet najmniejszym podmuchem wiatru. Nie słychać było nawet plusku fal. W nieruchomym powietrzu, w ciemnościach pochmurnej nocy, coś wisiało – jakieś napięcie, oczekiwanie na coś, co musiało się nieuchronnie wydarzyć. I oto nagle zewsząd pojawiła się mgła. Biała i wypełniona wewnętrznym blaskiem, wspięła się szybko po burtach i wyciągnęła swoje lepkie macki w waszym kierunku. Zanim zdążyliście zareagować, mgła pokryła statek aż po szczyty masztów. W tym dziwnym, bladym świetle gęstsze skupiska mgły kłębiły się i wirowały, rodząc upiorne kształty, jakby wyjęte wprost z waszych najgorszych sennych koszmarów... Poczuliście lodowate krople potu, spływające wzdłuż kręgosłupów, strach niemal pozbawił was zdolności ruchu... Nagle – zupełnie bezgłośnie i nieoczekiwanie na wszystkich wiszących wokół linach zapłonęły dziesiątki małych, diabelskich ogników...

„Ponury Kruk" wpłynął na wody *Ravenloftu*. Dała o tym znać upiorna mgła i ognie św. Elma. Twoi gracze widzą coś takiego prawdopodobnie po raz pierwszy w życiu. Powinni być więc przerażeni, spróbuj wprowadzić ich we właściwy nastrój. Niech wszyscy wykonają *horror check* (2 **PO** z rzutem na sugestię) na widok mgły i kolejny na widok ogników (2 **PO** z rzutem na sugestię), jeśli jeszcze nie uciekli pod pokład. (Oczywiście dla pechowego gracza obiektem obsesji będzie od tej pory mgła, każda.) Wszyscy marynarze schowali się pod pokładem, oczekując pierwszych oznak wiatru, który oznajmi koniec mgły. Bosman Kopyto lub drugi oficer, nazywany Drugim, wyjaśnią bohaterom, że nie ma czego się bać. *„Nasza łajba przechodzi jeno w insze juniwersum!"* Po chwili szum fal zapowie koniec upiornej chwili i marynarze wybiegną na pokład. W oddali będzie widać światło latarni Koleby. „Ponury Kruk" wpłynie do zatoki i przeczeka na redzie do świtu. Na pytania graczy bosman odpowie jedynie: *„To Koleba, wyspa postojowa, gdzie pozbieramy naszą krypę do kupy."*



2. Bolgota

Na samym początku parę słów o miasteczku. Bolgota liczy sobie prawie trzy tysiące mieszkańców, głównie ludzi, poza małym procentem krasnoludów, pracujących w kopalniach. Ma cztery, nieformalne dzielnice: portową, górniczą, rzemieślniczą i kupiecką. Miasteczkiem rządzi Rada Miejska, która ma swoją siedzibę w Ratuszu na Wielkim Rynku. Największe zyski ciągnie miasto z handlu, sprzedając adamandytowe wyroby, ryby, ikrę i ambrę. Do portu Bolgoty bardzo często zawijają statki, powracające z Wysp Orientu lub tam zdążające, dlatego właśnie, że jest ona idealnym miejscem na dokonanie koniecznych napraw oraz uzupełnienie brakujących zapasów. Portu strzeże Gwardia Morska, 30 żołnierzy lorda Wernera (1 level /POZ Fighter/gwardzista) pod dowództwem sir Rogena (patrz BN), dysponująca własnym okrętem – lekką, wojenną korwetą.

Mieszkańcy Bolgoty cierpią, jeśli można to tak określić, na lekką ksenofobię. Krótko mówiąc, nie lubią obcych, a już zwłaszcza takich, którzy pałętają się po ich mieście z bronią (np. drużyna). Swego czasu mieli sporo kłopotów z pijanymi marynarzami czy najemnikami, którzy chcieli sobie poużywać oraz grupami poszukiwaczy przygód, którym zamarzyło się adamandytowe bogactwo. Od czasów powstania Rady Miejskiej powstał Doborowy Garnizon Straży Miejskiej, której zadaniem jest pilnowanie porządku w Bolgocie. Cały garnizon składa się z 40 ludzi, w tym trzydziestu ochotników, zmienianych co 2 miesiące (0 level/POZ) i dziesięciu stałych, doświadczonych (1 level /POZ Fighter/gwardzista), którymi dowodzi kapitan Zagada (patrz BN). Jest ich mało, ponieważ Bolgota jest nad wyraz spokojna i ich jedynym zadaniem jest pilnowanie przyjezdnych. Sprawdzają m.in. wypełnianie prawa Rady, które zakazuje obcym nocnych wędrówek po ulicach miasta.

Dlatego gracze będą się znajdowali, przynajmniej na początku, pod stałą obserwacją Straży. Mieszkańcy miasta będą się do nich odnosili z rezerwą, w ogóle nie odpowiadając na ich pytania albo odpowiadając jedynie zdawkowo i wykrętnie. Chociaż znajdą się też i tacy, którzy nie przestraszą się konsekwencji złamania lokalnego tabu i spróbują nawet zaprzyjaźnić się z bohaterami.

W porcie Koleby stoją dwa statki. Pierwszy, co widać po zniszczonym ożaglowaniu, niedawno musiał się tu schronić przed sztormem. Wielki, złocony napis na burcie głosi „Chluba Mórz", zaś sam statek, sądząc po odbywającym się właśnie rozładunku licznych pak i skrzyń,

należy do jakiegoś bogatego kupca. Drugi, zacumowany w odrębnej części portu, jest niewątpliwie okrętem wojennym lorda wyspy. „Ponury Kruk“ przybija obok „Chluby“, marynarze spuszczają trap.

Kapitan Orlando podchodzi do was i mówi: – Z przykrością muszę zauważyć, że nasza podróż chwilowo została przerwana. Mamy poważne uszkodzenia, których naprawa potrwa co najmniej tydzień. Wydaje mi się, że najlepsze, co można w tej sytuacji zrobić, to zejść na ląd i zabawić się trochę. Co prawda Bolgota nie należy do najbardziej rozrywkowych portów, w których miałem okazję bywać, ale nie pozostaje nam przecież nic innego. Tu też pewnie spędzimy Sylwestra. Polecałbym wam się udać do „Złotego Bażanta“, to chyba najlepszy lokal na tym, przepraszam że muszę się posłużyć tak brzydkim wyrażeniem, zadupiu. Ja sam tam się zwykle zatrzymywałem, dopóki nie miałem przyjemności poznać lorda Wernera, który jest panem na tej ziemi. Najprawdopodobniej i dziś udam się do niego z wizytą, wraz z mym drogim przyjacielem Oktavianem. Najpierw jednak muszę załatwić pewne formalności w kapitanacie. Mam dla was małą radę na koniec naszej rozmowy. Starajcie się nie zadawać zbytnio z miejscową hołotą plebejską, to wyjątkowe gbury i prostaki. Nie mają za grosz poczucia taktu i dobrego wychowania. Podobno powołali jakiś czas temu Radę Miejską, aż dziw bierze, że lord Werner pozwolił tym kmiotkom na coś takiego. Bulwersujące, nieprawdaż?... Kapitan opuszcza was i wraz z pierwszym oficerem schodzi na ląd.

Drużyna może zastosować się do wskazówek kapitana i pójść do „Złotego Bażanta“, który znajduje się przy Rynku lub spróbować dowiedzieć się czegoś więcej o wyspie od kogoś z załogi. Bosman jest zbyt zajęty wydawaniem poleceń marynarzom, by mógł poświęcić drużynie więcej czasu. Skieruje ich co najwyżej do tawerny „Biały Węgorz“. Na pokładzie wszyscy są bardzo zajęci. Jedynie nawigator Euzebio stoi wolny na mostku i najwyraźniej się nudzi. Jeżeli drużyna podejdzie do niego, przeczytaj im ten tekst:

Hej - uśmiecha się Euzebio na wasz widok - jak wam się podoba port? Chyba się nie mylę sądząc, że jesteście tu po raz pierwszy? Nasza krypa zawija tu czasami, jest to idealne miejsce na postój, dokonanie napraw i zaopatrzenie, jeśli bierze się kurs na Archipelag Orientu. Ciekawa sprawa, ale prądy morskie same pchają statki w te okolice. Koleba stała się przez to sławna, a Bolgota czerpie z tego spore zyski. Taaak... Bolgota jest bogatym miastem. Zapewne chcielibyście się gdzieś zatrzymać, zanim „Ponury“ znów będzie mógł wyruszyć w morze. Widziałem, jak rozmawialiście z kapitanem. Założę się, że kazał wam wynająć pokoje w „Złotym Bażancie“? ... Ha!, nie myliłem się. Ten pedał zawsze się tam zatrzymywał, dopóki nie skumplował się z lordem.Wernerem. Może to też pedał? Cholernie droga knajpa i straszliwie nudna. Jedyną rozsądnym miejscem w tej dziurze, gdzie można wynająć w miarę tanio pokój jest marynarska tawerna „Biały... Śledź“, czy coś takiego. A jeśli macie ochotę się napić, wdepnijcie do „Ratuszowej“. Między nami mówiąc, są tam całkiem niezłe dupy; przynajmniej były, kiedy ostatnim razem, czyli jakieś trzy miesiące temu tu zawijaliśmy. Jest jeszcze parę innych knajp, ale stanowczo je odradzam. Tubylcy nie lubią obcych, więc uważajcie. Chcecie coś jeszcze wiedzieć ?

Euzebio chętnie udzieli bohaterom wszelkich podstawowych informacji na temat wyspy. W tym miejscu możesz włożyć w usta nawigatora to, co uważasz za stosowne, aby gracze wiedzieli na temat Bolgoty.

3. Zwiedzanie miasteczka

Nietrudno jest przewidzieć, że gracze zejdą na ląd i udadzą się do jakiejś knajpy. Warto więc zaznaczyć, że „Złoty Bażant“ jest rzeczywiście karczmą luksusową i wyjątkowo drogą. „Ratuszowa“ jest przeciętna, lecz nie prowadzi pokoi noclegowych. Polecana przez Euzebia marynarska tawerna jest wyjątkowo podła. W żadnej z pozostałych karczm gracze nie znajdą noclegu i będą musieli wybierać między bardzo kosztownym luksusem, a tanim ubóstwem.

Pierwszy dzień na wyspie damy drużynie odetchnąć i pozwolimy zapoznać się z okolicą. Daj graczom do zrozumienia, że nie są tu mile widziani. Marynarze w ogóle nie opuszczają portu, więc włócząca się po ulicach uzbrojona grupa obcych będzie wzbudzała wśród mieszkańców raczej nieprzyjazne uczucia. Przechodnie będą bohaterów omijać z daleka, obserwować spode łba i raczej nie odpowiadać na żadne pytania. Zwłaszcza, jeśli bohaterowie będą wyglądać ubogo. Niewykluczone, że jakaś starucha wrzaśnie nawet na ich widok: „A kiego wy tutej przyleźli! Won do porta! Po co nam jakie łachudry!“. Im dalej od portu, tym bardziej bohaterowie będą uważani za intruzów. Oddział Straży Miejskiej (6 do 10 osób) będzie się starał cały czas mieć ich na oku. Jeżeli drużyna zdecyduje się podejść do strażników i porozmawiać, przeczytaj ten krótki fragment:

Podchodzicie do strażników, którzy na wasz widok zbierają się w kupę i zaciskają dłonie na swych wielkich halabardach. Obrzucają was niechętnymi spojrzeniami, niewyraźnie mrucząc coś do siebie. Jeden z nich – wysoki chudzielec w kolczudze, bawiący się od niechcenia rękojeścią swego miecza, pewnie dowódca oddziału – wychodzi przed pozostałych i mówi: – Czego tu węszyta, a? Tu dla was nima nic. Wracajta lepiej do portu, bo jak was po zmierzchu na ulicy uwidzę, to w loszku każę trzymać, aż odpłynieta!

Dowódca nie podejmie żadnej dłuższej rozmowy, najwyżej wskaże drogę, jeśli bohaterowie grzecznie o to poproszą i wyjaśnią powód, dla którego chcą się udać w dane miejsce.

Jedynie w dzielnicy portowej bohaterowie mają szansę znaleźć jakiegoś biednego rybaka, któremu wszystko jedno i który odpowie im na parę pytań.

W „Złotym Bażancie“ obsługa będzie miła, ale na tym przecież polega ich praca. Gospodarz będzie uprzejmy, jednak na wszystkie pytania jedyną jego odpowiedzią będzie uśmiech, kiwanie głową i słowa: *„Tak, tak... Może chcecie coś jeszcze zamówić ?“*

Inaczej będzie w „Ratuszowej“, gdzie karczmarz po dłuższym czasie i sporych napiwkach zdoła coś niecoś z siebie wydusić. Uwaga jednak, w tej karczmie nie lubi się żadnych tytułów szlacheckich. Każda wzmianka na temat szlachetnego pochodzenia może zniszczyć cały trud zaprzyjaźnienia się z kimkolwiek, oprócz dziwek. Ten karczmarz, podobnie jak ten z tawerny, wytłumaczą bohaterom nieprzychylność mieszkańców miasta zbliżającą się właśnie Nocą Komety: – *„Po prawdzie Sylwester nie za długo, aleć i na ten rok przypada Noc Komety. Wy pewnikiem nie znacie, co to za mać. Ano zła to noc będzie, kiedy trza nam wszytkim w chałupach się kryć i ani nosa na dwór wychylić. Bajęda głosi, że to duchy topielców i umrzyków w ruinach starego miasta będą buszować i niech tylko im kto żyw się napatoczy... Zeszłego raza, kiedy ja był jeszcze mały szczeniak, pamiętam jak mnie matka pod pierzyną kryła. A za oknem wyło i wyło, a i światła dziwne na niebie tańczyli...“*

4. Krasnoludy

Podobne informacje, albo jeszcze bardziej mętne drużyna usłyszy od innych, którzy jednak okażą się bohaterom przychylni. Najwięcej na ten temat będą wiedziały krasnoludy, no i Żujmorda. Drużyna ma szansę spotkać krasnoludy w dzielnicy górniczej, gdzie mają swoje kamienice. Krasnoludy okażą się dla bohaterów dużo bardziej przyjazne od ludzi, pod jednym warunkiem – wyjątkowo nie cierpią elfów ani półelfów (dlaczego? – to ich słodka, rodowa tajemnica), a więc jeśli zobaczą w drużynie choćby jednego przedstawiciela tych ras, nie ma szans, aby polubili pozostałych. Jeśli jednak w drużynie nie będzie elfów albo wyjątkowym trafem będą oni akurat gdzie indziej, bohaterowie znajdą w krasnoludach doskonałych kumpli do wypicia. W ten sposób być może trafią do „Górniczej“ - knajpy, prowadzonej specjalnie dla krasnoludów. Tam też będą się mogli dowiedzieć czegoś więcej na temat Nocy Komety. W takiej sytuacji przeczytaj graczom poniższy tekst:

– Nas, co prawda, jeszcze na wyspie nie było, kiedy cała ta historia się wydarzyła, bo przybyliśmy na Kolebę parę lat później. Mamy jednak ten temat własne zdanie. Kiedyś na wyspę przypłynęli swymi łodziami Wikingowie i straszliwie spustoszyli stare miasto. Bo, widzicie, podówczas Bolgoty jeszcze nie było, a było „stare miasto“, które, rzecz jasna, nazywało się wtedy jakoś zupełnie inaczej. Dziś możecie zobaczyć ruiny, które wietrzeją w Zatoce Księżycowej. No, ale gdy zbóje przybyli, już zupełnie nieźle prosperowało. Nie dziwota więc, że mieli na nie chrapkę. I ponoć zwyciężyliby, gdyby nie jakoweś siły nieczyste i magiczne, które ludziom, cholera wie czemu, pomogły. No, a że działo się to właśnie w noc, kiedy ta kometa po niebie co trzydzieści lat pruje, to i koniunkcyja jakowaś musiała mieć miejsce i insze siły nieczyste się pewno w sprawę wmieszały. No i tak to już tu bywa, że co ileś tam lat, kiedy kometa znów się pojawia, pojawiają się

PRZYGODA

też i widmowe statki, których załoga nie rum ponoć piją. Umrzyki i ożywieńce z wody na brzeg wychodzą, by zemsty szukać. Ale nie nasza to sprawa, lecz ludzi... Powiadają też, że maczał w tym palce – krasnolud ściszył nagle głos – Czarny Baron, któren na końcu wyspy mieszka. Ale ćsssi! O tym sza, bo choć ja tam go nigdy nie widziałem, to przecież i tak prawdą być może, że on istnieje i słyszy, kiedy o nim mówią...

Krasnoludy powiedzą niewiele więcej. – *„O Nocy Komety więcej ludzie wiedzą, bo to ich sprawa, a więcej na ten temat to pewnie tylko kroniki wyspy mówią, które w bibliotece świątynnej się znajdują."* Czarny Baron to już zupełnie mętny temat, o którym wyrażają się z bojaźnią lub lekceważąco i wkładając między bajki. – *„Ponoć i był ktoś taki, ale nikt go nie widział. Mieszkał jakoby na końcu wyspy, ale nijak to prawdą być nie może, bo tam skały tak wysokie, że niejeden by życie postradał, próbując się tam wspiąć. Choć z drugiej strony to szczytu tamtej góry, co ją Świecą zwią, też nikt nie widział, bo jej wierzchołek zawsze tonie we mgle. Może lord wyspy, sir Werner, wie coś więcej..."*

5. Żujmorda.

Pierwszego dnia pobytu drużyna pozna Żujmordę, który odegra w tej przygodzie niebagatelną rolę (patrz epizod Ćwiartownik). Tego staruszka bohaterowie będą mieli okazję spotkać już przy pierwszym posiłku w którejś z karczm (dowolnej, oprócz „Złotego Bażanta", gdzie by go nie wpuścili). Kiedy bohaterowie wreszcie gdzieś spoczną, by zaspokoić swój głód i pragnienie, przeczytaj im ten fragment:

Siedzicie sobie przy stole i zajadacie z apetytem, kiedy dostrzegacie nagle dziwnego osobnika, który chyłkiem zmierza w waszą stronę. Jest to niski, łysiejący staruszek o wyschłej i pomarszczonej twarzy. Ubrany jest w jakiś stary, brudny i zniszczony płaszcz, który dawno już stracił swój pierwotny kolor. Przez ramię ma przewieszoną starą, skórzaną torbę, w lewej ręce ściska powykręcany kostur, który najwyraźniej służy mu za laskę. Dopiero kiedy podchodzi bliżej, dostrzegacie, że jest garbaty. Jego bezzębna już chyba szczęka jest w ciągłym ruchu, mieląc coś w środku. Starzec macha wam na powitanie. – Witam, witam mości panów. Poznajmy się. Na mnie wołają Żujmorda, odkąd zacząłem żuć tytuń. – Jakby na potwierdzenie swych słów staruszek strzyka śliną przez pożółkłe zęby, o dziwo jeszcze całe. – Jesteście nowi w miasteczku, a ja bardzo lubię nowych, bo z innymi nie ma już o czym gadać. Ja tam nie chcę mości panom przeszkadzać, jedzcie se, jedzcie i nie żałujcie. Ja se przez ten czas pożuję, a jak wy se podjecie, to może wtenczas pogadamy...

Żujmorda okaże się prawdziwą kopalnią informacji. Nie jest głupi, ma za to lekką sklerozę i może nie wszystko pamiętać, co powinno ci, drogi MG, znacznie ułatwić pracę. Zawsze będziesz się mógł zasłonić słabą pamięcią dziadka, aby nie ujawnić graczom czegoś, czego jeszcze nie powinni wiedzieć. Żujmorda może służyć drużynie za przewodnika, może też dać bohaterom odpowiedzi na wiele pytań. O Nocy Komety powie mniej więcej to samo, co powiedziałyby krasnoludy. Podobnie o Czarnym Baronie. Na życzenie bohaterów zaprowadzi ich do ruin „starego miasta" (Rossealem) lub/i ruin zamku McComicke (wtedy patrz Historyk). Być może zaprowadzi ich nawet do latarni morskiej, gdzie mieszka jego jedyny na wyspie przyjaciel, głuchy Sam (patrz Noc Komety; Latarnia). Skieruje też bohaterów do świątyni, gdzie powinni uzyskać dokładniejsze informacje.

Pamiętaj, abyś odpowiednio odgrywał postać Żujmordy. Poza tym, że jest dla bohaterów bardzo życzliwy (i nigdy się nie zraża), jest bardzo upierdliwym staruszkiem, który będzie chodził z drużyną krok w krok, zasypywał bohaterów przeróżnymi głupimi historyjkami z życia miasta i co chwila strzykał śliną przez zęby. Lubi grać w kości i chętnie zagra o pieniądze, jeśli bohaterowie się zgodzą. Ma trochę pieniędzy w sakwie, które dostał od don Marca, jednak nie powie drużynie, skąd je ma (don Marco prosił, aby nikomu nie mówił, że się znają). Wymyśli jakąś odpowiedź na poczekaniu: „Znalazłem!" lub „Zapomniałem...", lub też „Dostałem jałmużnę od bogatego kupca". Nie będę zamieszczał szczegółowego opisu Żujmordy wśród innych bohaterów niezależnych. Po prostu nie warto. Jest słaby i stary, na pewno nie będzie walczyć. Pierwsze trafienie jakąkolwiek bronią powala go na ziemię, drugie zabija, niezależnie od liczby zadanych obrażeń. W sakwie ma kupę różnych śmieci (sznurki, kamyki, powyginane gwoździe itp.), sporo miedziaków i kilkanaście sztuk złota (od don Marca), zardzewiały kozik do chleba, blaszaną butelkę z bimbrem i małą flaszeczkę z Antidotum (też od don Marca).

6. Świątynia.

W Bolgocie, niedaleko Wielkiego Rynku stoi mała świątynia klerycka. Nie jest poświęcona żadnemu konkretnemu bóstwu, czci po prostu wszystkich bogów. Jest to biały, świeżo tynkowany budynek z miedzianą, mocno pośniedziałą kopułą. Posiada jedną główną salę, w której zbierają się nieliczni wierni podczas rzadko wyprawianych świąt. Na tyłach świątyni mieści się plebania, gdzie mieszkają kapłani. Na wyspie jest trzech kapłanów i dwóch mnichów. Dwaj kapłani to ludzie, stary ojciec Jeremiasz i młody ojciec Paolo (5 i 3 level/POZ cleric/kapłan; NG/ntr.dbr.). Trzecim kapłanem jest krasnolud (4 level/POZ; NN/ntr.ntr.), który mieszka jednak wśród swoich ziomków, a ze świątyni korzysta wtedy, kiedy przypadają święta jego ludu. Dwaj mnisi to młodzi chłopcy (0 level/POZ), którzy szkolą się u ojców, a jednocześnie sprzątają, gotują itp. Oczywiście świątynia posiada swoją bibliotekę, dość obszerną, z której często korzystają członkowie Rady Miejskiej. Znajdują się w niej między innymi kroniki wyspy, prowadzone z pokolenia na pokolenie przez kolejnych kapłanów.

Ojciec Jeremiasz jest już zbyt stary (87 lat), żeby zajmować się czymkolwiek poza kontemplacją. Zadanie prowadzenia świątyni spadło w dużej mierze na o. Paolo, z którym to właśnie najprawdopodobniej będą rozmawiać bohaterowie, kiedy przyjdą do świątyni. Ojciec Paolo nie będzie tak nieprzychylny drużynie, jak inni mieszkańcy Bolgoty, jednak zachowa umiarkowaną ostrożność. W sprawie Nocy Komety powie: *„Nadciąga wielkie zło. Dawno popełnione grzechy ciążą na nas wszystkich i dopominają się pokuty. Dusze umarłych powracają do świata żywych, aby nas ostrzec. Przypominają nam, co nas czeka, jeśli będziemy podążać drogą zła i występku. Nadchodzi czas wielkiej przemiany, kometa świętego Trojana niesie nam dobrą nowinę. Zapadnie zmierzch, lecz nastanie świt. Nawróćcie się, a śmierć waszych ciał nie będzie śmiercią waszych dusz..."* itp. itd. Jeśli drużyna spyta go o Czarnego Barona, odpowie: *„Nie ważcie się wymieniać imion diabła w domu bożym. To bluźnierstwo!... Nie szukajcie zła na świecie. Szukajcie go najpierw w sobie i tam wypleńcie, zanim wyruszycie go szukać gdzie indziej..."* itp. itd. Wszystkie odpowiedzi kapłana będą mniej więcej w takim właśnie mentorskim tonie. Ojciec Paolo jest młody, jednak trochę „nawiedzony", co daje się odczuć po jego słowach i zachowaniu.

Kapłan zgodzi się udostępnić księgozbiór, jednak tylko jednej osobie za opłatą (10 sztuk złota) i kaucją (100 sztuk złota), którą zwróci, jeśli nic nie zginie. Przeczytaj graczowi, który wejdzie do środka biblioteki poniższy fragment (pozostali gracze też mogą to słyszeć):

Schodzisz kamiennymi schodkami do piwnic, gdzie mieszczą się pokoje świątynnej biblioteki. Twoja latarnia rzuca wątłe światło, które z ledwością przenika panującą tu w dole ciemność. Trafiasz w końcu do pokoju, który aż po sufit zastawiony jest barykadami różnych półek, dosłownie uginających się pod ciężarem rozlicznych dzieł. Wszystkie te piętrowe regały ustawione są do siebie pod dziwnymi kątami, tworząc prawdziwy labirynt wąskich przejść i mrocznych zakamarków. Czujesz delikatny zapach zgnilizny i kurzu, który wiruje w powietrzu po każdym twym kroku. Zwodnicze cienie tańczą na stosach książek, odsłaniając czasem dziwnie brzmiące tytuły. Wydaje ci się, że prędzej byś tu umarł z głodu, niż znalazł coś, czego szukasz. Oglądasz się i... Serce ci zamiera, krzyczysz: – Duch!

– Nie, to ja, Szymon. – Odpowiada młody chłopak, odrzucając kaptur habitu. Dopiero teraz poznajesz w nim jednego z dwóch mnichów, których widziałeś wcześniej na górze. – Ojciec Paolo przysłał mnie, żebym ci pomógł znaleźć to, czego szukasz...

Stres był tak duży, że konieczne jest wykonanie *horror check* (2 **PO** z rzutem na sugestie). Nieudany rzut zawsze oznacza klaustrofobię. Niezależnie od tego mnich wyniesie książkę – starą kronikę Koleby z rocznikiem obejmującym najazd Wikingów. Niestety, okaże się, że brak jest interesujących drużynę stron; zostały one umiejętnie wycięte. *„– Dziwne, bardzo dziwne – zamruczy do siebie kapłan. – Kto mógłby to zrobić? Czyżby ten przyjezdny historyk, który tu był parę dni temu?"* Ojciec Paolo opisze drużynie don Marca, który był w świątynnej bibliotece i który rzeczywiście wyciął brakujące strony. Kapłan nie wie, gdzie się „ów historyk" zatrzymał, jednak powie, że podobno bywa on na zamku lorda Wernera. Powie też, że być może istnieje odpis kronik, który może posiadać lord Werner w swojej własnej bibliotece.

Opisów kapłanów i mnichów nie zamieszczam, jeżeli będą ci one potrzebne, sam z łatwością je sporządzisz. Kapłani mają wymedytowane głównie czary leczące i ochronne, żadnych bojowych.

7. Stare miasto

Niewykluczone, że twoja drużyna pójdzie zwiedzić „stare miasto", zwłaszcza jeśli zaprowadzi ją tam Żujmorda. O tym, że miasto nazywało się Rossealem, bohaterowie mogą dowiedzieć się z kronik wyspy (nawet tych w świątyni). Do ruin wiedzie niewidoczna prawie ścieżka, którą wydeptali Żujmorda z latarnikiem. Drużyna zobaczy po prostu zrujnowane budynki bez dachów, zarosłe zielskiem. Nikt z mieszkańców wyspy tam nie chodzi (co najwyżej dzieci), uważając to miejsce za przeklęte. W Rossealem zachował się kamienny fragment przystani, a nawet kawałek drewnianego molo.

II. LORD WERNER

1. Zamek

Lord Werner jest bardzo istotną osobą i dlatego należy mu poświęcić oddzielny rozdział. Jak wiesz, drużyna będzie miała okazję poznać go osobiście drugiego dnia pobytu na wyspie.

Ród Karferów pobudował swój zamek dużo dalej od Rossealem i rodu McCornicke, z którym nigdy nie utrzymywali najlepszych stosunków. Zamek Karferów położony jest na wzgórzu i oddalony o dwie godziny piechotą od Bolgoty i ponad cztery godziny drogi na skróty od Rossealem. Ta rodowa siedziba wcale nie jest duża. Na zamek składa się trzypiętrowy, prostokątny donżon z czterema czteropiętrowymi wieżami w każdym rogu. Całość jest otoczona niskim (5 m) murem w fatalnym stanie, tworząc małe podzamcze z rozległym dziedzińcem, stajnią, kuźnią i kilkoma barakami, pełniącymi rolę magazynów i budynków administracyjnych. Brama wjazdowa zawsze stoi otworem, od czasu kiedy kompletnie przerdzewiały mechanizm otwierający odmówił posłuszeństwa. Na zamku mieszka lord Werner ze swoim przygłupim synem Lorentzem i dwiema rodzinami szlacheckimi, które pełnią rolę dworu. Są to: rodzina Dawidowów (5 osób) i Frenserdów (7 osób). Obsługa zamku liczy dwudziestu ludzi do pracy (pokojówki, lokaje, kucharze, stajenni i parobkowie itp.) i dwudziestu doświadczonych żołnierzy (8 gwardzistów o bardzo wysokim morale: 2 level/POZ fighter/gwardzista; i 12 strażników 1 level/POZ fighter/wojownik) pod dowództwem kapitana Frantza Frenserda (5 level/POZ fighter–cavalier kit/rycerz; LN/prw. ntr.).

Lord Werner (6 level/POZ fighter–cavalier kit/rycerz; LN/prw. ntr.) jest mężczyzną w wieku czterdziestu paru lat, lecz przedwcześnie postarzałym od czasu śmierci swej żony, Sary, która umarła przy porodzie razem z dzieckiem, córeczką, sześć lat temu. Lord strasznie przeżył śmierć swojej żony i właściwie dotąd nie otrząsnął się całkowicie z tego szoku. Jest chudy i wysoki, zawsze gładko ogolony. Swe bujne, lecz siwe włosy trzyma spięte na karku w kuc. Na jego pociętej siecią zmarszczek twarzy rzadko gości cień uśmiechu. Zazwyczaj ponury i smutny znajduje zapomnienie w winie, słuchaniu opowieści gości i czytaniu książek. Próbował wskrzesić swą małżonkę, co jednak się nie powiodło. Od tamtego czasu regularnie co miesiąc odwiedza barona de Bellem, który przywołuje dla niego ducha zmarłej Sary (choć w rzeczywistości kreuje jej iluzję).

Syn lorda, panicz Lorentz ma dwadzieścia pięć lat i jest niedorozwinięty umysłowo (INT 6, WIS 8/KC: INT 50, MD 50). Natura obdarzyła go dla ironii wspaniałym ciałem, czyniąc go niezwykle urodziwym młodzieńcem. Opiekuje się nim wdowa Laura Frenserd, która od dłuższego czasu próbuje zdobyć serce lorda. Jeżeli to jej się nie powiedzie, zamierza namówić do ślubu z Lorentzem swoją siedemnastoletnią córkę, Klaudię. Piękno młodego Lorentza potrafi docenić kapitan Orlando, który snuje plany, jakby tu spędzić z nim noc. Historia Lorentza w ogóle jest dość skomplikowana (patrz Baron de Bellem – Informatorzy).

Nie chcę się zbytnio rozpisywać na temat wszystkich mieszkańców zamku, jak również opisywać samego zamku. To zadanie należy do ciebie. Pamiętaj, że najważniejsze funkcje – kasztelan, majordomus itp. są obsadzone przez członków rodzin szlacheckich. Warto, abyś ich w jakiś sposób scharakteryzował, ubarwiając w ten sposób przygodę. Być może bohaterowie zaczną podejrzewać niektórych z nich o morderstwa popełniane przez tajemniczego Ćwiartownika.

2. Kolacja

W jaki sposób drużyna pozna lorda Wernera ? Otóż drugiego dnia pobytu powinna spotkać kapitana Orlando, który przekaże jej zaproszenie na kolację. Kapitan oznajmi bohaterom, że przedstawił lordowi ich historię, a ten zapragnął poznać „tych dzielnych ludzi". Lord Werner łatwo się zaprzyjaźni z członkami drużyny, zwłaszcza jeśli będą pośród osoby szlachetnie urodzone. Choć z natury posępny i milczący, lord lubi słuchać wieści z „dalekiego świata". Dlatego zawsze będzie chętnie gościł bohaterów u siebie na zamku i nie zmieni o nich zdania nawet wtedy, kiedy zostaną posądzeni o morderstwo.

Kolacja odbędzie się wieczorem, mniej więcej o siódmej. Będzie to prawdziwa uczta, na której bohaterowie będą mogli sobie pojeść i popić. Jeśli niektórzy z nich zbytnio sobie pofolgują, tj. upiją się, wyciągnij z tego odpowiednie konsekwencje, zwłaszcza w momencie pierwszego spotkania z Ćwiartownikiem (patrz Ćwiartownik). Na kolacji bohaterowie poznają też don Marca di Ferrę, który przedstawi się im jako historyk (patrz Historyk). Kolacja powinna się skończyć około dziesiątej. Don Marco wyjdzie jakieś pół godziny wcześniej, zanim drużyna opuści zamek.

3. Biblioteka

Lord Werner oczywiście pozwoli skorzystać ze swego księgozbioru. Drużyna będzie musiała spędzić jakieś dwie godziny, aby odnaleźć poszukiwane pozycje. Nie znajdą kronik wyspy, lecz opasłe tomiszcze zatytułowane: „Mity, historie i legendy różnorakie". Tam też będzie rozdział: „Historia wyspy Koleby i noc, zwana Nocą Komety", z którego drużyna pozna całą prawdę (opisaną we wstępie), z pominięciem informacji dotyczących Oczu Smoka. Bohater, który będzie przeglądał księgę zauważy, że brakuje w niej kilkunastu stron całego rozdziału. Strony te zostały wycięte w podobny sposób jak w kronice wyspy, którą bohaterowie przeglądali w świątyni. Na szczęście ktoś, kto to zrobił, zapomniał o spisie rozdziałów, dzięki któremu można się dowiedzieć, co za rozdział został wycięty. Jego tytuł brzmi: „Oczy Smoka, czyli dwa klejnoty, co razem wielki artefakt czynią." Prawdopodobnie gracze wpadną na to, że w sprawę zamieszany jest don Marco. Jeżeli stanie się to zanim fałszywy historyk zaprosi bohaterów do siebie, tym lepiej. Będą mieli wspólny temat do rozmowy na cały wieczór i być może zaczną też podejrzewać historyka o zabójstwo (patrz Historyk – Pierwsza wizyta).

4. Czarny Baron

Niewykluczone, że gracze spytają lorda o Czarnego Barona. Przeczytaj wtedy poniższy tekst:

Na dźwięk tych słów twarz lorda stężała na moment; zacisnął szczęki i spojrzał gdzieś w dal, jakby zobaczył jakąś wywołaną nagle z pamięci scenę. Po chwili milczenia jego twarz znów przybrała swój zwykły, zasmucony wyraz. – Baron de Bellem – powiedział cicho. – Tak naprawdę się nazywa. Czyżbyście usłyszeli jakieś brukowe plotki? ... Znam go. Widziałem go parę razy, jednak nie chcę o tym mówić. Być może niebawem dostaniecie zaproszenie do jego twierdzy Skattegaak, która stoi na przeciwnym krańcu wyspy na szczycie góry, którą zowią Świecą. Lepiej jednak nie próbujcie dostać się tam na siłę, bez zaproszenia. Przypuszczalnie poskręcalibyście karki na skałach, a to mi się wcale nie uśmiecha.

Lord nic już więcej nie powie i nigdy już nie poruszy tego tematu, mając na uwadze swe stosunki z baronem.

III. HISTORYK

1. Wieża

„Tło akcji" dość szkicowo kreśli postać don Marca di Ferry. Opis postaci znajdziesz w rozdziale „Bohaterowie Niezależni". Nie będę się powtarzał i napiszę to, o czym wcześniej ze zrozumiałych względów nie mogłem wspomnieć. Po pierwsze, don Marco przybył na Kolebę tydzień wcześniej przed drużyną i zdążył się już trochę zadomowić. Po drugie, nie przybył sam a wraz ze swoim wiernym druhem, Fiodorem (jego charakterystyki również znajdziesz na końcu). Alchemik osiedlił się w ruinach zamku McCornicke, w wieży, która jako jedyna ocalała do naszych czasów. Wieża ma: piwnicę, w której don Marco urządził swe małe laboratorium; parter, gdzie mieści się kuchnia i śpi Fiodor; oraz piętro, gdzie urzęduje alchemik. To miejsce wydaje się być idealne, z dala od ciekawskich ludzi i blisko zrujnowanego Rossealem. Don Marco nie przerywa swoich badań, których wynikiem jest wiele ulepszonych mikstur i nowych eliksirów. Równocześnie uchodzi na wyspie za historyka, który przybył na Kolebę zbadać Noc Komety, zweryfikować bajki, by móc później opisać „najprawdziwszą prawdę" jak sam twierdzi. W ciągu dnia kręci się po mieście, notuje skwapliwie wszelkie wersje legendy, nocami pracuje w laboratorium. Jest z natury bardzo

podejrzliwy i początkowo sądzi nawet, że drużyna również przybyła na wyspę w tym samym co on celu. Dlatego właśnie usuwał wszelkie ślady, które mogłyby naprowadzić kogokolwiek na trop jego poszukiwań. Jego sprawką są wycięte strony w świątynnej kronice i książce lorda. Nigdy też nie zostawia wieży pustej, zawsze ktoś w niej jest – albo on, albo Fiodor.

Don Marco obmyślił sobie, że jeśli uwagę wszystkich przykuje jakaś dotycząca ogółu sprawa, nikt nie będzie patrzył mu na ręce i uzyska pełną swobodę ruchów. Dlatego właśnie stworzył Ćwiartownika (patrz Ćwiartownik). Wie jednak, że na wyspie jest ktoś jeszcze, ktoś kogo musi się wystrzegać jak ognia – baron de Bellem. W jakiś sposób odkrył paru jego informatorów i to oni właśnie staną się pierwszym celem Ćwiartownika. Wie, że baron posługuje się swoim familiarem – sową i stara się ją za wszelką cenę upolować.



2. Pierwsza wizyta.

Podczas kolacji u lorda Wernera don Marco będzie udawał pijanego. Będzie bardzo wyczulony na wszelkie pytania ze strony drużyny. Będzie próbował dyskretnie wybadać bohaterów, aby dowiedzieć się, ile oni wiedzą. Następnego dnia, kiedy będą jedli obiad u lorda Wernera, przyśle im przez posłańca list z zaproszeniem do wieży na kolację. Gracze powinni skorzystać z zaproszenia, tym bardziej jeśli mają wobec niego jakieś podejrzenia. Don Marco spróbuje wybadać u siebie bohaterów. Przeprowadź tę rozmowę bardzo starannie, pamiętając że don Marco jest niezwykle inteligentnym i przebiegłym przeciwnikiem, dla którego otwarta walka jest ostatecznością.

Wszystko zależy od tej rozmowy. Pamiętaj, że na tym pierwszym spotkaniu don Marco nie zamierza niczego zdradzić na temat artefaktu. Oznajmi jedynie, że chciałby poznać prawdziwą historię Nocy Komety i dlatego zamierza się udać do starego miasta, kiedy ta noc nadejdzie. Alchemik będzie próbował zaprzyjaźnić się z bohaterami lub przynajmniej wynająć, jako swoją ochronę: – *„Sami wiecie, jak bardzo nieprzyjaźni są nam mieszkańcy wyspy. Jestem historykiem i nie potrafiłbym się sam obronić. Dlatego przypłynąłem na Kolebę z Fiodorem, moim przyjacielem i zarazem obrońcą. Ale przecież, jak powiada stare mityczne przysłowie: I Herkules dupa, gdy ludzi kupa! Fiodor sam sobie nie poradzi, bylibyście mi bardzo pomocni zwłaszcza kiedy pójdę zweryfikować bajkę o nawiedzających wyspę upiorach. Sami wiecie, że w każdej legendzie jest trochę prawdy. Jestem historykiem i wiele w swym życiu już widziałem, więc wcale bym się nie zdziwił, gdyby chodziło to o jakiegoś złośliwego poltergeista albo kilka ożywionych magicznie szkieletów. Byłbym wam bardzo wdzięczny, gdybyście poszli tam z nami. Gotów byłbym nawet ofiarować wam jakieś skromne honorarium...“* Don Marco zaoferuje po 100 sztuk złota na głowę, a nawet po 500 jeśli bohaterowie musieliby walczyć.

Jednak twoja drużyna może nie być wcale taka skora do jakichkolwiek układów. Możliwe, że będzie chciała poznać natychmiast całą prawdę przypierając historyka do muru oskarżeniami dotyczącymi wyrwanych stron. Alchemik uda wtedy niesłychane zdziwienie i będzie zaprzeczał, że to zrobił: *„– Niemożliwe! Niemożliwe! Jak ktoś mógł zniszczyć te dzieła! Wydaje mi się to co najmniej dziwne... Czyżbym miał tu jakichś wrogów ? Może są na wyspie tacy, którzy nie chcą, aby ktokolwiek poznał prawdę. Ciekawe dlaczego...“* Jeśli to twojej drużynie nie wystarczy, don Marco powie: *„– Wydaje mi się, że mógł w tym wszystkim maczać palce baron de Bellem, którego tutaj nazywają Czarnym Baronem. Może słyszeliście o nim? ... Podobno mieszka na krańcu wyspy. Zresztą nawet legenda o Nocy Komety o nim wspomina. Jeżeli to prawda, i jeżeli ten tajemniczy człowiek... ta istota istnieje naprawdę, może właśnie ona jest przyczyną tych wszystkich zdarzeń. Kto wie... Jeszcze na dokładkę w mieście popełniono morderstwo. Mordercy nie złapano, ale podobno z miejsca ochrzczono go mianem Ćwiartownika. Słyszałem, że byliście świadkami tej ohydnej zbrodni, czy moglibyście coś mi o tym opowiedzieć...“* Don Marco próbuje w ten sposób odwrócić uwagę bohaterów od tematu artefaktu. Jeżeli drużyna opowie mu o historii z przesłuchaniem, opowie się za bohaterami: *„– Nie wierzę, abyście mogli coś takiego uczynić! Ufam wam w pełni. Mieszkańcy są nastawieni wrogo do wszystkich przyjezdnych, nawet do mnie. Osobiście myślę, że w sprawę zaangażowany jest ten cały Czarny Baron, pod warunkiem, że istnieje. Musi być zły, no bo z jakiego innego powodu nazywano by go Czarnym?”*

Drużyna może jednak w dalszym ciągu nie wierzyć alchemikowi i kazać mu wytłumaczyć sprawę Oczu Smoka. W takim wypadku spróbuj tak odgrywać rolę don Marca, aby jakoś udało mu się wyłgać. Drużyna nie powinna się od razu przy pierwszej dłuższej rozmowie dowiedzieć, że don Marco poszukuje artefaktu. W zasadzie najlepiej by było, gdyby drużyna rozmówiła się z nim na dobre dopiero po swojej wizycie u barona de Bellem. Dopiero wtedy alchemik się „przyzna“. Jeśli jednak nie da się tego uniknąć wcześniej, tj. jedyną alternatywą będzie walka, don Marco będzie zmuszony wyjawić swój „sekret“. W takim wypadku przeczytaj, co następuje:

Don Marco omiótł was badawczym spojrzeniem, po czym powiedział. – Jesteście inteligentni. Spodziewałem się, że prędzej czy później dojdziecie prawdy. Istotnie, wiem coś niecoś na temat Oczu Smoka. To artefakt, bardzo potężny przedmiot, a ściślej dwa, bowiem są to dwa klejnoty, dwa rubiny. Wedle legend, jeden z nich trafił na Kolebę wraz z Wikingami. O tym artefakcie nie wspominają żadne wiarygodne źródła, a legendy jakie czytałem przypisują mu moc kontrolowania smoków. Pomyślałem sobie: czemu nie miałbym przy okazji sprawdzenia Nocy Komety nie sprawdzić i tej legendy. Kto wie, może na dnie Księżycowej Zatoki rzeczywiście spoczywa ów klejnot. Myślę, że właśnie Noc Komety rzuci jakieś światło na tę sprawę. Możemy zawrzeć układ...

Don Marco nie da po sobie poznać, jak bardzo mu zależy na artefakcie. Zaproponuje współpracę i wspólny podział łupów. Barona de Bellem przedstawi w jak najgorszym świetle – jako kogoś, kto jest odpowiedzialny za wszystkie złe wydarzenia, jakie miały ostatnio miejsce na wyspie.

ĆWIARTOWNIK

Ćwiartownik jest drugą osobowością, Żujmordy, jego wzmocnionym alter ego, nieczystą siłą, która drzemie w spokoju za dnia i budzi się nocą. Narodził się pod wpływem magicznego eliksiru – mieszanki w rodzaju mikstury doktora Jekylla. Żujmorda zaprzyjaźnił się z don Marciem, podobnie jak później z bohaterami. Alchemik dość szybko wpadł na pomysł, w jaki sposób wykorzystać go do własnych celów. Napoił go winem z domieszką swego eliksiru i tak obudził w nim bestię. Musisz pamiętać, że są więc to niejako dwie różne osoby. Żujmorda nie wie, nie podejrzewa nawet, co się z nim zaczyna dziać pod wpływem przemiany, jakiej co noc doznaje. Ćwiartownik wie jednak, że zajmuje jedno ciało wraz z Żujmordą i często korzysta z antidotum, jakie otrzymał od alchemika, aby zniknąć – powrócić do postaci staruszka.

Ćwiartownik niewiele się różni wyglądem od Żujmordy, dlatego zawsze działa pod osłoną cienia i w kapturze na głowie. Fizycznie jest nadnaturalnie silny, szybki i zwinny jak drapieżny kot. Ma niezwykle wyczulone wszystkie zmysły, doskonale widzi w ciemnościach na zasadzie infrawizji. Posługuje się potężnym rzeźniczym toporem, który skradł z jatki rzeźnika Johansena. Zawsze zabija tylko

jedną osobę w nocy. Morduje w pierwszej kolejności tych (informatorów barona de Bellem), których don Marco skropił niepostrzeżenie specjalnym płynem – bezzapachowym dla innych, dla Ćwiartownika wyczuwalnym z daleka.

1. Pierwsza ofiara

Drużyna po raz pierwszy spotka się z Ćwiartownikiem podczas powrotu z pierwszej kolacji u lorda Wernera. Gdy gracze będą zdążać uliczkami Bolgoty do karczmy, w której wynajęli pokoje, przeczytaj im poniższy fragment:

Przemykacie się cicho uliczkami, próbując uniknąć spotkania z oddziałem Straży Miejskiej. Tylko nieliczne pochodnie płoną, z ledwością przenikając głębokie cienie miejskich bulwarów. Skręcacie właśnie w boczną uliczkę, kiedy wasz wzrok pada na spoczywający przy ścianie kamienicy kształt. Na pierwszy rzut oka wygląda to tak, jakby jakiś pijak zasnął pod własnym domem. Jednak wcale nie słychać chrapania, a spoczywające w bezruchu ciało wydaje się być nienaturalnie powykręcane. Kiedy podchodzicie bliżej, w wasze nozdrza uderza zapach świeżej krwi, a z cienia wyłania się straszliwy widok. Z roztrzaskanej na pół czaszki wylewa się mózg, a z rozprutego korpusu sterczą pionowo do góry żebra, odsłaniając poszatkowane płuca wymieszane z fragmentami rozwłóczonych jelit. Ręce i nogi są ucięte równiutko przy ciele i ułożone dokładnie na odwrót. Niemożliwa w tej chwili do rozpoznania twarz martwego mężczyzny została w okrutny sposób zbezczeszczona cuchnącymi ludzkimi fekaliami. Groza tej sceny paraliżuje was na moment i nie zauważacie nawet, że na chwilę robi się nieco jaśniej. Spoglądacie ze zdumieniem na ścianę przed sobą, na której pojawia się nagle olbrzymi cień zakapturzonej postaci ściskającej w rękach olbrzymi topór. Nieludzki śmiech rozbrzmiewa tuż za wami. Odwracacie się i widzicie, jak mała, ciemna postać błyskawicznie znika w zaułku, pozostawiając tylko po sobie leżącą na bruku pochodnię i echo diabelskiego chichotu...

Na widok tej sceny wszyscy muszą wykonać *horror check* (2 **PO** z rzutem na sugestie).

Jeżeli którykolwiek z bohaterów puści się pędem za Ćwiartownikiem, napewno go nie dogoni. Pozostali zaś, którzy zostaną przy zwłokach zostaną zauważeni przez jakiegoś mieszkańca kamienicy, który wychyli się przez okno i krzyknie: *„– Co to za hałasy, twa mać, spać mi nie dają !?"* Jeżeli drużyna zostanie przy trupie i poczeka na Straż Miejską, będzie miała kłopoty jeszcze tej nocy. Gorzej jednak, jeśli ucieknie – jest przecież świadek, który widział bohaterów na miejscu zbrodni. Tak czy inaczej rano czeka drużynę przesłuchanie u kapitana Zagady, który jest dowódcą straży.

2. Przesłuchanie

Rankiem następnego dnia po drużynę przybędzie Straż Miejska. Bohaterowie zostaną postawieni w stan oskarżenia, a świadczyć przeciwko nim będzie mężczyzna, który ich widział. Jeśli bohaterowie uciekli, być może straż spróbuje ich na krótki czas zaaresztować. Kapitan Zagada jest jednak uczciwym człowiekiem i po przesłuchaniu puści bohaterów wolno, zabraniając opuszczać wyspę aż do czasu wyjaśnienia sprawy. Cała ta historia może jednak sprawić, że mieszkańcy Bolgoty nastawią się wyraźnie wrogo w stosunku do drużyny. Wśród mieszczan mogą się pojawić osoby namawiające do linczu.

3. Śledztwo.

Kapitan Zagada będzie prowadził śledztwo w tej sprawie. Na początku nakaże swoim ludziom baczne obserwowanie wszelkich posunięć drużyny. Bohaterowie prędzej czy później zorientują się, że są śledzeni. Drużyna oczyści się z zarzutów dopiero wtedy, gdy będzie miała solidne alibi na którąś z kolejnych nocy. Jeżeli twoi gracze sobie nie poradzą, powinieneś im nieco pomóc, na przykład doprowadzając do tego, że podczas popełnienia trzeciego lub czwartego morderstwa będą przebywać w towarzystwie kapitana Zagady.

Bohaterowie mogą też podjąć śledztwo na własną rękę. Wtedy będziesz musiał umiejętnie podsuwać graczom różne tropy. Na przykład: a) odciśnięte na bruku ślad ostrza – wnioski: ślad przypomina odcisk płaskiego ostrza tasaka, jednak jego grubość i głębokość wskazują, że cios został zadany np. rzeźnickim lub katowskim toporem o płaskim ostrzu, a w dodatku z olbrzymią siłą; b) olbrzymi topór rzeźnicki do ćwiartowania bydła został skradziony rzeźnikowi Johansenowi; c) odcisk buta mordercy wskazuje, że ma on



małe stopy; d) w pobliżu znaleziono mnóstwo plwocin; itp. itd. Podsuwaj te ślady stopniowo, tak aby gromadziły się z każdym popełnionym morderstwem. Dodaj swoje własne i naprowadź drużynę na ślad. Pamiętaj jednak, że Żujmorda o niczym nie wie i nawet magiczne sposoby tu nie pomogą. Dlatego być może twoja drużyna spróbuje zastawić na Ćwiartownika pułapkę. Kapitan Zagada zaproponuje nawet urządzenie wspólnej zasadzki.

To, w jaki sposób przeprowadzisz ten wątek, zależy tylko od ciebie. Weź pod uwagę, że Ćwiartownik jest bardzo szybki i ostrożny; zamiast wdać się w walkę, spróbuje za wszelką cenę uciec – no, chyba że naprawdę nie będzie miał innego wyboru. Pamiętaj też, że jeśli drużyna nie upora się z mordercą do Nocy Komety, zaatakuje on wtedy jednego z bohaterów. Kiedy drużyna będzie w nocy szła przez ruiny Rossealem do przystani, Ćwiartownik będzie podążał tuż za nią. Odczeka i wybierze najwłaściwszy moment (jednak przed północą, tj. zanim pojawią się widma statków), by zaatakować tego z bohaterów, który choć na chwilę oddali się od reszty. Spróbuje zabić i potem uciec.

4. Ćwiartownik zabity

Już po trzecim tak ohydnym zabójstwie miasto ogarnie prawdziwa psychoza. Winę za te okropieństwa ludzie zaczną przypisywać nadchodzącej właśnie Nocy Komety. Lord Werner obiecuje nagrodę 1000 sztuk złota za zabicie Ćwiartownika. Rada Miejska oferuje o połowę mniej. Kiedy drużyna pokona Ćwiartownika, zależy od ciebie, jednak musisz się liczyć z pewnymi konsekwencjami. Po pierwsze, twoi gracze zorientują się, że zabójcą był Żujmorda. Po drugie, mogą powiązać fakty i zacząć się zastanawiać, co tak naprawdę łączyło don Marca ze staruszkiem i skąd taki włóczęga mógł mieć pieniądze. Po trzecie, mogą zacząć podejrzewać don Marca. Po czwarte, mogą mu to powiedzieć wprost lub – postąpić znacznie gorzej i – otwarcie zaatakować. Spróbuj nie dopuścić do tego ostatniego – jak? – ty znasz swoich graczy lepiej, więc powinieneś wiedzieć. W najgorszym razie po prostu nie dopuść do tego, by bohaterowie zabili Ćwiartownika przed odpłynięciem don Marca.

BARON DE BELLEM

1. Zaproszenie

Piątego dnia pobytu na wyspie, około południa, drużyna otrzyma przez posłańca z zamku lorda Wernera list. W kopercie bohaterowie znajdą drugą, mniejszą kopertę i kartkę z kilkoma słowami od lorda: *„Moi Drodzy. Otrzymałem od pewnej osoby ten oto list, który jest adresowany właśnie do Was. Podpisano, Lord Werner Karfer."* W drugiej kopercie znajduje się stary pożółkły pergamin, na którym ktoś wykaligrafował atramentem przypominającym krew następujące słowa: *„Dzielni Śmiałkowie. Wiem, że chcieliście mnie poznać. Postanowiłem spełnić Wasze oczekiwania i zaprosić Was do siebie na kolację. Oczekuję Was dziś wieczorem o siódmej w domu moim Skattegaak, gdzie zaprowadzi Was syn lorda Wernera, Lorentz. Baron de Bellem."* Panicz Lorentz będzie czekał na bohaterów u siebie w zamku, jednak dopiero około szóstej stanie się bardziej „rozmowny". Dopiero wtedy „przypomni sobie", w jakim celu miał się spotkać z drużyną. Bohaterowie po raz pierwszy dostrzegą w jego oczach błysk inteligencji i cień głębokiej ironii w głosie. Kiedy wszyscy opuszczą zamek i skierują się na południowy wschód, w kierunku gór, Lorentz nagle przestanie się zachowywać jak głupek. Zachowa tajemnicze milczenie i w ciągu niecałej godziny podprowadzi bohaterów do ściany masywu skalnego, w którym odkryje przed nimi zamaskowane wejście do jaskini. *„– Wszystko w porządku. Nie bójcie się. Baron na was czeka..."* Lorentz nie powie nic więcej. Zapali pochodnię i powiedzie drużynę korytarzami jaskini do groty, w której bohaterowie znajdą wykuty w skale podłoża pentagram. *„– To tu. Wejdźcie, a nic wam się nie stanie..."* – powie Lorentz. Jeśli bohaterowie nie będą chcieli tego zrobić, sam wejdzie w pole pentagramu i zniknie. Po chwili pojawi się z powrotem, spoglądając pytająco na bohaterów: *„– Idziecie, czy nie?"*.

2. Skattegaak

Twierdza barona stoi na najwyższej górze Koleby, zwanej Świecą. Nie widać jej, bowiem wierzchołek góry zawsze tonie we mgle. Od strony miasta oczywiście można się tam dostać, jeśli się zna drogę i poświęci na to prawie cały dzień. Prostszą drogą jest ukryty w jaskini trwały pentagram teleportujący każdego w podobne miejsce – grotę na szczycie Świecy, tuż u podnóża murów fortecznych wież. Zewnętrzne z dziewięciu wież twierdzy obsunęły się częściowo, a częściowo zawaliły. Jedynie trzy wewnętrzne pozostały w stanie nienaruszonym. Tam to właśnie żyje baron de Bellem. Baron jest wysokopoziomowym magiem (16 level/POZ; LE/prw. zł.) a na dodatek jest nieśmiertelny. Nie ma w tym momencie sensu zamieszczania jego charakterystyk w przygodzie przeznaczonej dla bohaterów o wiele niższych od niego poziomach. Baron jest władcą Domeny, którą jest cała Koleba. Potrafi nawet kontrolować pogodę na wiele mil wokół wyspy. Twierdza Skattegaak jest obdarzona niezwykłą mocą życia. Wszystkie jej sprzęty potrafią się poruszać i spełniać życzenia barona. Drużyna w otwartej walce z takim przeciwnikiem skazana jest na nieuchronną klęskę.



3. Układy

Lorentz zaprowadzi bohaterów do głównej wieży, gdzie dwie puste pełne zbroje płytowe uzbrojone w przerdzewiałe halabardy poprowadzą ich wszystkich do olbrzymiej sali oświetlonej płomieniami rozpalonego paleniska na środku sali. Przeczytaj poniższy tekst:

Komnata centralnej wieży jest olbrzymia i w większości pogrążona w mroku, nawet mimo szalejącego w wielkim, kolistym palenisku ognia, którego płomienie skaczą blisko na dwa metry w górę. Nagle z cienia wyłania się postać o bladej twarzy, odziana w krwawą, powłóczystą szatę o wysokim kołnierzu. Mężczyzna ściska w dłoniach kunsztownie wykonaną laskę i obrzuca was wszystkich uważnym spojrzeniem. Może mieć równie dobrze czterdzieści jak sześćdziesiąt lat. Włosy skrywa mu gładki, złoty czepiec, taki jaki zwykle noszą nadworni arcymagowie, z pod niego widać kosmyki siwych włosów. – Witajcie – mówi głębokim, spokojnym głosem. – Czekałem na was. To ja jestem baron de Bellem. Chcieliście mnie poznać i oto stało się. Wy znacie mnie, a ja znam was. Teraz tylko pozostaje nam wyjawić nasze zamiary względem siebie. Ja już wiem, czego od was chcę i mam przeczucie, że się zgodzicie! – Baron wybucha nagle straszliwym śmiechem. Słyszycie za plecami wtórującego mu Lorentza, który teraz spogląda na was z wyższością...

Baron będzie chciał namówić drużynę, aby śledziła posunięcia don Marca: *„– Musicie go bacznie obserwować i nie spuszczać z oka pod żadnym pozorem. Musicie się dowiedzieć, czy posiada drugie Oko Smoka, a jeśli nie, to czy wie, gdzie ono się znajduje. I nie możecie mu pozwolić odpłynąć z wyspy za wszelką cenę. To złodziej i szubrawiec, gotów obrabować nawet skarbiec lorda Wernera!"* Baron obieca hojnie wynagrodzić współpracę (po 5000 sztuk złota dla każdego bohatera), a na odmowę zareaguje gniewem. W każdym razie gracze powinni przyjąć ofertę. Walka nie ma sensu, prędzej czy później skończyłaby się przegraną drużyny i wymuszeniem współpracy, tym razem za pomocą pomyślnie rzuconych na bohaterów czarów zauroczających. Wystarczy jedynie zgoda drużyny, a będzie ona mogła wrócić do Bolgoty.

NOC KOMETY

Drużyna zapewne pójdzie do ruin starego miasta zobaczyć legendarną noc. Jeżeli pójdzie za namową don Marca, spotka się z nim na miejscu w ostatniej chwili. Pamiętaj o Ćwiartowniku. Kiedy drużyna dotrze na miejsce, tj. na przystań zrujnowanego Rossealem, przez dłuższy czas nie będzie się nic działo. Potem pojawi się historyk z Fiodorem, którzy staną po przeciwnej stronie strzaskanego molo. Wtedy przeczy taj graczom ten fragment:

Czarne chmury od rana zasłaniają całe niebo i czynią noc prawdziwie mroczną. Jedynie światło odległej latarni co chwila odbija się na spokojnych wodach zatoki, ledwie tylko rozjaśniając panujące wokół egipskie ciemności. Zaczynacie powoli marznąć w świszczącym wietrze i tracić już nadzieję, że w ogóle ujrzycie jakąkolwiek kometę przy tak zachmurzonym niebie. Jednak nie, chmury z wolna rozstępują się, odsłaniając wielką gwiazdę, w żółwim tempie przemierzającą niebo z północy na południe. W tym samym momencie podnosi się na zatoce mgła, a wiatr nagle cichnie napełniając noc złowróżbną ciszą. Świetlista mgła kłębi się przed wami, sunąc powoli w stronę lądu. W ciszy wyraźnie słychać plusk wioseł... Nagle mgła rozstępuje się na boki odsłaniając niesamowity widok. Daleko w oddali stoją dwie, płonące łodzie Wikingów. Dopiero teraz słyszycie dobiegające z oddali jęki i wrzaski palonych żywcem. Łuna ognia na moment wybucha w górę potężną, oślepiającą falą i przygasa równie szybko jak się pojawiła. Dopiero teraz zdajecie sobie sprawę, że plusk wioseł jest coraz bliższy i dobiega od strony

dwóch zbliżających się do resztek molo małych łodzi, wypełnionych ludźmi do tego stopnia, że ich burty co chwila kryją się pod wodą. Łódki dobijają i świetliste postacie idą po przegniłym pomoście wprost w waszą stronę. Są coraz bliżej i już możecie rozpoznać brodatych Wikingów ubranych w resztki odzieży, uzbrojonych w przerdzewiałe miecze, topory i przegniłe tarcze. Ciało odpada z nich, jak u trędowatych, a straszliwy fetor rozkładającego się rybiego śluzu wywołuje falę mdłości. Czerwone ogniki tańczą w oczach upiorów, a ich szczęki wykrzywione są żądzą mordu...

Ta sytuacja wymaga wykonania *horror check* (3 **PO**) i *fear check* (3 **PO**) na widok zjaw Wikingów. Charakterystyka Zjaw Wikingów i Widma Przywódcy podana jest na końcu. Pamiętaj Mistrzu, że w walce będzie uczestniczył także don Marco, który jest magiem i Fiodor. Oni zresztą wycofają się z walki najszybciej jak tylko będą mogli.

SYLWESTER

Jak pamiętasz, drogi Mistrzu, noc sylwestrowa jest punktem kulminacyjnym całej przygody. Jeszcze tej nocy alchemik spakuje się i wraz z Fiodorem potajemnie zaniosą bagaże na „Chlubę Mórz". Rankiem don Marco wraz z Fiodorem wybierze się łódką na środek Zatoki Księżycowej, aby odnaleźć zatopione wraki. Po dłuższym czasie Fiodor posiłkowany magią eliksirów pozwalających swobodnie oddychać pod wodą odnajdzie spoczywające w podmorskiej skalnej szczelinie obie łodzie Wikingów. Rzecz jasna, nie znajdzie tam tego, czego szukał. Niezależnie od tego, co w tej sytuacji będą robili bohaterowie, don Marco i Fiodor powrócą do siebie i przygotują się na Sylwestra. Podczas nocy sylwestrowej na zamku lorda don Marco zaprezentuje pokaz ogni sztucznych przywiezionych z krajów Orientu. Ofiaruje też lordowi płonące różnokolorowym płomieniem świece, aby mogły umilać atmosferę biesiadnych stołów. W rzeczywistości świece wydzielają dym, którego pewne lotne substancje łączą się w organizmie ze związkami alkoholu, zwiększając w ten sposób jego działanie i dając usypiający efekt. Ten rodzaj tzw. dwuskładnikowej trucizny jest praktycznie nie do wykrycia. Efekt zależy od ilości spożytego alkoholu; ofiary muszą wykonać rzut obronny na truciznę z ujemnym modyfikatorem od -2 do -6 (*KC*:). Jeżeli rzut się powiódł, należy go powtórzyć po kolejnej godzinie przebywania w pobliżu zapalonych „kolorowych" świec. Nieudany rzut powoduje, że ofiara zapada po 1k6 turach w niezwykle twardy, pijacki sen, trwający 2k6 +2 godzin.



Takich właśnie świec użyje don Marco podczas nocnej uczty. Sam wraz z Fiodorem zażyje uprzednio odpowiednie antidotum. Będzie udawał pijanego, zaś Fiodor uda wręcz, że zalał się w trupa i po jakimś czasie słudzy wyniosą go z sali. Gdy Fiodor upewni się, że jest bezpieczny, ukryje się i zniknie, czekając aż wszyscy posną. Nad ranem ruszy do skarbca i skradnie rubin. Potem on i don Marco uciekną konno do portu, gdzie będzie już na nich czekała „Chluba Mórz". Okręt natychmiast odpłynie.

Jeżeli miałoby dojść do walki podczas Sylwestra, pamiętaj, że alchemikowi nie tyle zależy na zabiciu bohaterów, co powstrzymaniu. Mag spróbuje wówczas odwieść bohaterów od tego, co robi Fiodor, aby mógł spokojnie wykonać swoje zadanie. Fiodor podczas tej misji będzie jednak bezlitosny, zabije lub spróbuje zabić każdego, kto stanie mu na drodze.

ZAKOŃCZENIE

Po ucieczce alchemika baron de Bellem powtórnie wezwie do siebie bohaterów. Wypłaci im po 5000 sztuk złota i wręczy po drobnym upominku: każdy otrzyma jakiś słaby magiczny przedmiot (wybór należy do ciebie). Obecny przy rozmowie lord Werner ofiaruje zaś każdemu sztukę adamandytowej broni najwyższej jakości (rodzaju, w jakim ta osoba jest najbardziej biegła), a więc niemagiczną, lecz dającą +3 to hit & damage. Wszystko to pod warunkiem, że drużyna zgodzi się odszukać złodziejów i odebrać im rubin. Ale to już jest kolejna część kampanii...

Jeżeli jakimś cudem gracze zabiją don Marca i klejnot zostanie na wyspie, baron de Bellem poprosi bohaterów do siebie i ofiaruje im nagrodę; podobnie uczyni lord Werner. Nagrodą będzie to samo, co wyżej. Ponadto baron zaproponuje drużynie poszukiwanie drugiego klejnotu. I to już koniec przygody i kampanii dla tej drużyny Pozostaje tylko podliczenie punktów doświadczenia.

Proponuję bazowo przydzielić każdemu graczowi po 1000 XP (*KC*: 100 PD), a ponadto dodatkowe punkty za logiczne myślenie i działania, dzięki którym udało się graczom przebrnąć przez całą przygodę. W takim wypadku wyznaczam pulę 6000 XP (600 PD) do podziału między tych, którzy najbardziej sobie na to zasłużyli.

Następna część kampanii ukaże się dopiero za jakiś czas, więc w międzyczasie będziesz mógł poprowadzić swej drużynie własne przygody. Po prostu załóż, że drużyna wyruszyła na poszukiwania don Marca, który zaginął bez wieści. Następny epizod pt.: „Artefakt" rozpocznie się więc tak, że bohaterowie natrafili w końcu na jakiś ślad.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Z powodu braku miejsca w numerze nie podaję charakterystyk wszystkich bohaterów niezależnych, którzy występują w scenariuszu. W tekście umieściłem pewne wskazówki, które możesz wykorzystać do własnego opisu tych BN, których uznasz za równie potrzebnych, jak ci niżej wymienieni.

Don Marco di Ferra

Jest wysokim, szczupłym człowiekiem w wieku czterdziestu paru lat. Nosi krótką i zadbaną brodę, przyprószoną lekką siwizną. Ubiera się w bogate, skórzane stroje, nosząc zawsze na wierzchu zamszową kamizelę ze złotymi klamrami. U pasa nosi długi, wąski sztylet w srebrnej pochwie, a z boku podłużny, obity wyszywaną skórą metalowy pojemnik, w którego wnętrzu mieszczą się miękkie przegródki na fiolki z różnymi miksturami i komponenty do czarów. Perfumuje się obficie olejkiem drzewa sandałowego, aby nikt nie poczuł od niego woni chemikaliów, jaką cały przesiąka pracując w swym laboratorium. Jest magiem transmuterem, lecz przede wszystkim doskonałym alchemikiem (w kwestii zasad należy to traktować jako nowe rozwinięcie – kit profesji maga specjalisty transmutera).

Przedmioty Magiczne: **w laboratorium** – Alchemiczny *Apparatus* (wielka, składana z wielu części kryształowa aparatura, służąca do przeprowadzania podstawowych procesów alchemicznych; trzykrotnie przyspiesza czas fabrykacji wszelkich substancji, także magicznych; dodaje 20%/+2 do wszelkich testów na udane wykonanie tych substancji; jej wartość wynosi 60000 szt. złota; wykonuje rzuty obronne jak kryształ z tabeli rzutów przedmiotów z modyfikatorem **+6**; wykrycie magii stwierdza silne promieniowanie magią przemiany – *alternation*); srebrny *Kielich Przemiany* (na życzenie właściciela

zamienia wypełniający go płyn w dowolny inny, niemagiczny i znany posiadaczowi; pojemność 0,5l; jego wartość wynosi 12000 sztuk złota; wykrycie magii stwierdza jw.);

przy sobie - *Ring of Mind Shielding*; *Ring of Protection +4* do AC i +2 do rzutów obronnych; *Ring of Free Action* – schowany w kieszeni; *Dagger of Venom +3*; półszlachetny kamień na srebrnym łańcuszku z czarem *continual light*; magiczne napoje w pojemniku (12) – *invisibility* x2, *fly*, *polymorph self*, *fire resistance*, *oil of etherealness*, *philter of love*, *water breathing*, *Eliksir Żywotności* *(podwaja aktualną Żywotność na czas 6k6 +6 tur; wartość 800 sztuk złota) x2, trucizna kontaktowa typu M na -2 do rzutu obronnego x2.

STR 13; DEX 15; CON 14; INT 17; WIS 16; CHAR 14;

10 level alchemik – mag transmuter; Al. NE (NN przy próbach wykrywania, dzięki *Pierścieniowi Ukrycia Umysłu*); THAC0 14; AC +5; At. 1, Dmg. 1k4 +3/1k3 +3 (*Sztylet Jadu +3* – w rękojeści jest pojemniczek z 6 porcjami trucizny natychmiastowo paraliżującej na 1k4 tur, jeśli ofiara nie wykonała rzutu obronnego na -2; trucizna może być użyta w dowolnym ataku; jeżeli przy rzucie na trafienie wypadło na kostce 20, ofiara automatycznie umiera, niezależnie od udanego rzutu na truciznę); Hp. 33 (ma stałe rzucony na siebie czar *Stoneskin* o liczbie 7); XP 4000.

Rzuty Obronne (w kolejności): trucizna 9, różdżki 7; petr. 9; oddechy 11; magia 8, 7 alt., 5 umysł.

Księga Czarów (gwiazdką zaznaczono zwykle wymedytowane czary; możesz dowolnie zmienić medytację): I: **detect magic, burning hands,**magic missile, mending, read magic, *shield, comprehend languages, enlarge,*wall of fog*; II: *continual light, *knock, fools gold, *levitation, wizard lock, *invisibility, *glitterdust, *web*; III: *dispel magic, *infravision, explosive runes, water breathing, *wraithform, *lightning bolt, *monster summoning I*; IV: **dimension door, *wall of fire, *fear*; V: *airy water, **summon shadow, passwall, *chaos.*

Fiodor

Szczupły młody człowiek w wieku mniej więcej dwudziestu pięciu lat. Ma krótkie blond włosy i zwykle uśmiechniętą twarz. Jest doskonałym złodziejem i bardzo lojalnym pracownikiem don Marca. Często posługuje się sporządzonymi przez niego magicznymi miksturami. Posiada magiczny miecz krótki +2 i sztylet +1 oraz *Bracers of Defence AC +3*; półszlachetny kamień na srebrnym łańcuszku z czarem continual light. Poza tym zawsze nosi przy pasku szkatułkę z magicznymi napojami: *potion of invisibility, potion of gaseous form, oil of sharpness* (działa jak *oil of impact*, tylko na broń tnącą; przecina *stoneskin*), *Eliksir Żywotności* (jak Marco), *oil of slipperiness, fly, fire breath.*

STR 16; DEX 18; CON 15; INT 15; WIS 14; CHAR 13;

7 level thief; Al. NN; THAC0 ; AC -1; At. 2, Dmg. 1k6+3, 1k4+2(short sword +2 i dagger +1); Hp. 34 (68); XP 3000

Rzuty Obronne (w kolejności): trucizna 12; różdżki 12; petr. 11; oddechy 15; magia 13

thief ability:	PP	OL	F/RT	MS	HS	HN	CW	RL
	60%	65%	60%	75%	60%	35%	95%	35%

Ćwiartownik

Jest ciemnym i złym wcieleniem Żujmordy stworzonym przez eliksir Marco. Ćwiartownik swoim wyglądem przypomina Żujmordę, na tylko nieco ostrzejsze rysy twarzy, ciemniejszą skórę i całkowicie czarne oczy, dlatego zawsze działa pod osłoną cienia i w kapturze na głowie by uniknąć rozpoznania. Fizycznie jest nadnaturalnie silny, szybki i zwinny jak drapieżny kot. Ma niezwykle wyczulone wszystkie zmysły (zwłaszcza węch), doskonale widzi w ciemnościach na zasadzie infrawizji (na odległość 30 m). Posługuje się potężnym rzeźniczym toporem.



STR 18/00; DEX 18; CON 17; INT 16; WIS 14; CHAR 6

8 HD; Al. CE; THAC0 10; AC +6; At. 1, Dmg. 2k6+6 (trzymany oburęcznie wielki topór rzeźnicki); SA: (pierwszy atak z zaskoczenia jak backstab + 4 to hit, dmg. x 3); SD: (infrawizja, move silently 90%, hide in shadows 90%, hear noise 85%, climb walls 95%, odporny na czary oddziałujące na umysł); Hp. 65; MV 18; XP 5000.

sir Rogen

Jest mężczyzną średniego wzrostu, o czarnych, starannie przyciętych włosach i wąsach. Zwykle mosi błękitny płaszcz i szarę kolczugę (chain mail +1). Posiada magiczny długi miecz +1, *ring of swimming* i *potion of healing*. Jest dowódcą Gwardi Morskiej, odpowiedzialnym za porządek w porcie.

STR 16; DEX 16; CON 15; INT 12; WIS 15; CHAR 16

5 level/POZ fighter–cavalier kit/rycerz; Al. LN; THAC0 14; AC +1; At. 3/2, Dmg. 1d8+4 (long sword +1); SA: specjalizacja w długim mieczu; SD: szermierka (-1 AC); Hp. 48; XP 1400

kapitan Zagada

Jest wysokim, potężnie zbudowanym człowiekiem. Nosi krótko obcięte blond włosy i zawsze jest gładko ogolony. Ubiera się w czarną, pikowaną kurtę, na którą zakłada czarny napierśnik. Posiada adamandytowy miecz dwuręczny i potion of heroism. Jest małomównym, uczciwym człowiekiem odpowiedzialnym za spokój w mieście.

STR 18/25; DEX 15; CON 16; INT 12; WIS 14; CHAR 15

5 level/POZ fighter/ wojownik; Al. LN; THAC0 13; AC +1; At. 3/2, Dmg. 1d10+5, 1d10+7 (two-handed sword +2 to hit & dmg); SA specjalizacja w dwuręcznym mieczu; Hp. 58 ; XP 1400

Widmo Herszta Wikingów

Wygląda jak człowiek w podartym odzieniu i zardzewiałej kolczudze. W dłoniach trzyma stary dwuręczny topór. Jego oczy żarzą się czerwonym blaskiem. Jest półmaterialny, a cała jego sylwetka emanuje mlecznobiałym światłem.

8 HD; INT 12; Al. NE; THAC0 9; AC -2; At. 2, Dmg. 1k10+1,1k10+1 (pordzewiały topór); SA: (każda atakowana osoba musi obronić się na strach na -2 albo rzuca się do ucieczki. Będzie uciekać przez 1k4 rundy; każde trafienie wysysa 1 pkt Siły ofiary – kiedy STR spadnie do 0, ofiara umiera, zamieniając się w Zjawę pod kontrolą Widma; utracone punkty regenerują się po jednym każdego słonecznego dnia); SD: (można trafić jedynie bronią magiczną; broń kłuta w ogóle nie zadaje ran; *turn undead* nie działa; jest odporne na czary oddziałujące na umysł; czary związane z ogniem i zimnem zadają 25% obrażeń lub nic); Hp. 62; MV 15; XP 6000.

Zjawy Wikingów

Wyglądają jak na wpół spalone zombie po długim przebywaniu pod wodą. Noszą przegniłe ubrania i resztki pancerzy. Walczą pordzewiałymi mieczami, włóczniami i toporami. Część z nich ma połamane tarcze. Chociaż są całkowicie materialni, emanują silny blask, a ich oczy lśnią błękitnym światłem. Przypływają na łodziach i jest ich 1k6+8.

4 HD; INT 9; Al. NE; THAC0 15; AC +2: At. 1, Dmg. 1k10 (pordzewiała broń); SA: (każda atakowana osoba musi obronić się strach albo nie może w tej rundzie atakować; straszliwie śmierdzą utrudniając walkę (-1 to hit & dmg.) wszystkim w pronieniu 6 m, a każdy walczący musi poza tym wykonać rzut obronny na truciznę – nieudany rzut oznacza, że ofiara wymiotuje przez 1k4 rund, nie mogąc nic zrobić; każde trafienie ma szansę (10%) zakażenia trupim jadem – rzut obronny na trucizny z modyfikatorem -4, jeśli jest nie udany, ofiara traci siły i umiera po 1k6 godzinach); SD: (są odporne na czary oddziałujące na umysł; czary związane z ogniem i zimnem zadają im 25% obrażeń; *turn undead* jak Ghast); MV 9; XP 1400.

Charakterystyki dla Kryształów Czasu (*opracował Athlar*)

tan (don) Marco di Ferra

POZ 9/11 mag/alchemik; CHAR ntr. zły (przy próbach wykrycia ntr. ntr.); SKARB: (w laboratorium) Alchemiczny Aparatus: (bardzo rzadki: wart k10100 + 4000 szt. zł.) pozwala o 70 do 90% zmniejszyć zużyty na przemiany PM i zwiększa o 45 do 60% szansę powodzenia eksperymentalnych przemian, wykonany z odpornego jak metal kryształu (resztę zob. AD&D); Srebrny Kielich Przemiany: (rzadki: wart k5100 + 500 szt. zł; zob. AD&D); (przy sobie) amulet PM 998 pkt. (zabezpieczony 100 pkt. PM), Pierścień Ukrycia Umysłu: chroni przed niebojowymi czarami działającymi na umysł np.: Telepatią (Maga V-6), Czytaniem Myśli (Maga V-2), uniemożliwia również działanie czaru Wiadomość (Mag III-2), daje 30% negującego działanie rzutu obronnego przed czarami atakującymi umysł np.: Cios Psychiczny (Iluzjonista III-1) lub dodaje + 25 jeśli taki rzut jest dozwolony, uniemożliwia magiczne wykrycie charakteru (wykrywany charakter jest zawsze ntr. ntr.); Pierścień wzmocnienia; Pierścień Trytoni (w kieszeni); Kamizelka twardości; Ząb Seta (sztylet); Mikstury: ekstrakt Żółciowej Maści 2, Mikstura Odporności na Ogień; Wywary z ziół: bas-dar sor, brant lotos, pięciokrotny z rog nute tarnt (+100 ŻYW), z Maści Paraliżu (sporządzony do picia profilaktycznego – działa 1k3 godz + 1/2 godz./POZ Alchemika chroniąc przed paraliżem)2; olej z mastug sor; PD 150; ŻYW 108; SF 137; ZR 129; SZ 113; INT 191 (181+ zob. zawody); MD 205 (175+ zob. zawody); UM 172; CH 234; PR 158; WI (Bell) 45; ZW 3; ODPORNOŚCI: 1-104; 2-94; 3-84; 4-98; 5-104; 6-102; 7-73; 8-78; 9-107; 10-87; BROŃ: Ząb Seta (sztylet typowy) + 45 TR/+ 50 obrażenia, 6/ dzień trucizna: (mag. sands sor) natychmiastowy paraliż na 2k6 godz. jeśli nie powiedzie się rzut % na ODP nr 6 na - 30/ lub bez żadnego efektu jeśli rzut % na zmniejszoną ODP nr 6 będzie udany , każdy krytyczny w przeciwnika natychmiast go zabija; bgł. 94; ZBROJA: Kamizelka twardości: 25 pkt. OB, 100/100/100 wyparowań, nie ogranicza ZR ani SZ; CZARY: Maga: (autorytatywne) I-1-3-4-7, II-3-6, III-1, IV-1-5, V-5; (w księgach) III-5-6, IV-6-7, V-3; Alchemika: (autorytatywne) I-1-5-7, V-3; (w księgach) I-4-6, II-2-3-5, III-2-3-4, IV-2-3, V-1-5-6, VI-1; Czary rzucone na siebie: Magiczna zbroja (Maga IV-5) na stałe, Krzepa (Maga III-6) o ile poczuje się zagrożony będzie rzucał rano na okres 9 godz. (a jest bardzo podejrzliwy i niezwykle ostrożny na wrogiej wyspie); Uwagi: w młodości poznał zawody akademik i historyk, co pozwala mu uchodzić za historyka i kartografa oraz rozumieć najprostsze wyliczenia astrologiczne.

Fiodor, Albinos

POZ 7 złodziej; CHAR ntr. ntr.; SKARB: (przy sobie) Talizman twardości „Taramin"; Mikstury:Maść Kamiennej Skóry (z: Antar, Stary Samiec - 267 wyparowań), Mikstura Pseudoeteralnej Chmurki (uzyskiwana w magicznych retortach, trudna do wydestylowania, pozyskiwana z martwiaków ze zdolnością nr 60 – na 2 godz. + 1/4 godz./POZ alchemika pozwala przybrać Stan Półmaterialny); Wywary z ziół: pięciokrotny z rog nute tarnt (+100 ŻYW), tong sor (tylko na gołej skórze skuteczny); PD 80; ŻYW 114; SF 158; ZR 142; SZ 121; INT 128; MD 118; UM 97; CH 103; PR 101; WI (Bell) 73; ZW 2; ODPORNOŚCI: 1-80; 2-83; 3-100; 4-67; 5-67; 6-84; 7-80; 8-57; 9-67; 10-57; BROŃ: mag. mieczyk + 30 TR/+ 50 obrażenia; bgł. 106; ZBROJA: płaszcz twardości: 25 pkt. OB, 100/100/100 wyparowań, nie ogranicza ZR ani SZ; CZARY: Czary rzucone na siebie: gdy idzie „na akcję" otrzymuje Krzepę (Maga III-6) i Niewidzialność (Maga III-1) ;Uwagi: ze zdolności profesjonalnej Zapożyczenie umiejętności poznał Pchnięcie w odkryte (zdolność Zabójcy)

Uwaga: Oznaczenia kolejności czarów według dotychczasowych druków w *MiM*

Ćwiartownik (transformant pierwiastka zła ludzkiej natury)

POZ 5; CHAR chaot. zły; SKARB: nic; PD 50 ; ŻYW 250; SF 320; ZR 157; SZ 139; INT 122; MD 93; UM 39; CH 32; PR 23; WI 0; ZW 0; ODPORNOŚCI: 1 i 2 - nie działają na niego czary; 3-100; 4-80/lub nie działają; 5-80; 6-95; 7-95; 8-95; 9-115; 10-95; ZBROJA: ubranie zwykłe: 3 pkt. OB, 10/15/20 wyparowań (kłute/tnące/obuchowe), nie ogranicza ZR ani SZ; BROŃ: wielki topór rzeźniczy, oburęczny długi: DW, 1, 15, 95, 220, 7, 160 tn, 3 , 50, + 8, 1, 160 cm (patrz tab. broni nr 3 MiM) – nie jest to broń lecz narzędzie pracy najsilniejszych rzeźników (odrąbywanie głów bykom), opisane współczynniki modelują sytuację bojowego użycia topora; bgł. 150 (furia żądzy mordu);

Uwagi: 1) pierwszy atak (zawsze znienacka) traktować jako Morderczy cios bez spowolnienia (Zabójca); 2) do poruszania się stosować odpowiednie złodziejskie zdolności profesjonalne; 3) jeśli ilość odniesionych obrażeń przekroczy 50% Żywotności rzuca się do błyskawicznej ucieczki.

sir Rogen (dowódca Gwardi Morskiej)

POZ 5 rycerz; CHAR prw. ntr.; PD 60; ŻYW 152; SF 189; ZR 93; SZ 97; INT 125; MD 134; UM 89; CH 142; PR 83; WI 54; ZW 5; ODPORNOŚCI: 1-95 i 2-94; 3-84; 4-95; 5-67; 6-65; 7-65; 8-85; 9-75; 10-55; ZBROJA: kolczuga typowa magiczna: 34 pkt; OB, 80/240/80 wyparowań (kłute/tnące/obuchowe), ZR 1/2, SZ 1/2; BROŃ: mag. miecz typowy +20 do obrażeń; bgł. 136 (specjalista).

kapitan Zagada dowódca Straży Miejskiej

POZ 5 wojownik; CHAR prw. ntr.; PD 50 ; ŻYW 157; SF 244; ZR 89; SZ 102; INT 113; MD 117; UM 59; CH 116; PR 73; WI 23; ZW 2; ODPORNOŚCI: 1-88 2-86 3-67; 4-102; 5-70; 6-75; 7-65; 8-75; 9-78; 10-65; ZBROJA: zbroja górna typowa: 36 pkt; OB, 75/130/90 wyparowań (kłute/tnące/obuchowe), ZR 1/2 SZ 1/3; BROŃ: miecz dwuręczny; bgł 134 (specjalista).

Zjawy wikingów

Zwidun (dowódca martwiaków)

Typ: V; POZ: 0; CHAR: ntr. zły (ewidentnie); PD:50; ŻYW: 393; SF: 246; ZR: 174; SZ:77;INT: 89; MD: 109; UM: 92; CH: 101; PR: 39; WI: 0; ZW: 0; ODPORNOŚCI: 1 i 2 -nie działa; 3-82; 4-102/lub nie działa; 5-82; 6 i 7 nie działa; 8-116; 9-96; 10-116; BROŃ: topór typowy ciężki; błg. 110, AT 2; ZBROJA: brak; CECHY SPECJALNE: 4, 7, 12, 13, 15, 22, 26, 32, 40, 41, 44, raz dziennie 56;

Zdechlak oceaniczny, rzadki (odmiana zdechlaka) zob. Zdechlak

POZ: 0; CHAR: ntr. zły; PD:30; ŻYW: 107-19; SF: 156-187; ZR: 73-80; SZ: 60-69; INT: 39-45; MD: 57-61; UM: 35-37; CH: 30-43; PR: 15-22; WI: 0; ZW: 0; ODPORNOŚCI: 1 i 2 -nie działa; 3- 52-5; 4- 40-4/lub nie działa; 5- 52-5; 6 i 7 nie działa; 8- 45-9; 9- 66-8; 10- 66-68; BROŃ: pordzewiałe : miecze lekkie długie typowe i krótkie, pały, topory typowe bojowe, łańcuchy typowen - broń zachowała 3/4 do 4/5 swych wyjściowych wartości raniącej; ZBROJA: przegniłe resztki zbroi skórzanych: 1/2 lub 1/3 wartości wyjściowych obrony i wyparowań; CECHY SPECJALNE: 1, 3, 7, 15, 19, 22, 50 (także bronią – zardzewiałą i pokrytą elementami zgniłego ciała martwiaczego – ale z rzutem na całkowitą odp. nr 6); Uwagi: walczą bronią (ew. nieliczne „rękoma"), po jej ew. stracie walczą dalej wręcz (zob. Zdechlak).



Jacek Komuda

Wichrowy Ostrów

Wiatr łopotał połami płaszcza Eckharda. Podmuchy nie były zbyt gwałtowne, ale mokre i nieprzyjemne. Wicher wiał od Wielkiego Oceanu. Przynosił pierwsze tchnienie jesieni i deszczu. Wzburzone morze chlupotało pod deskami starego pomostu. Wielkie, niewidoczne fale uderzały z szumem o nabrzeże Starych Doków. Było zimno i wilgotno.

Wysoki mężczyzna w kapeluszu z postrzępionym piórem pochylił się nad workami. Szturchnął jeden z nich końcem podkutego buta. We wnętrzu rozległ się cichy, zduszony jęk.

– Po osiemdziesiąt ludwików za każdego. Tak, jak się umawialiśmy.

Eckhard drgnął. Na dźwięk głosu tego człowieka zawsze przeszywał go nieprzyjemny dreszcz. Nie widział twarzy tamtego. Interesy zawsze załatwiali po zapadnięciu zmroku. Spojrzał na pomocników nieznajomego – dwu obojętnych, wpatrzonych w morze majtków. Ich oblicza także skrywała zasłona mroku. Ale tak było zawsze. Zanim pokręcił głową, Eckhard zerknął na swoich ludzi – Szczurka i Gryndzę.

– Tym razem – mruknął – to za mało jak na mój trud, panie. Ci dwaj są dobrym towarem. Urwali się z klipra „Thalibec".

– Dziewięćdziesiąt.

– Co najmniej sto dziesięć. To najlepsi marynarze, jakich mogłem znaleźć.

Nieznajomy milczał. Był zirytowany, ale tłumił to w sobie. Kopnął drugi z worków. Eckhard mógłby przysiąc, że tamten uśmiechnął się w ciemności, słysząc zduszony okrzyk bólu.

– Są żywi i, jak widzisz, nie zdechlaki. Żaden z brionerów nie da ci takiego towaru.

– Dziewięćdziesiąt pięć!

– Sto dziesięć i jesteśmy kwita.

Zapadła cisza. Eckhard wyczuł, że jego klient jest już zniecierpliwiony. Targi przedłużały się ponad miarę. Ale z drugiej strony żaden kapitan nie wypłynąłby w taką pogodę bez kompletu załogi.

– Sto.

– Sto dziesięć.

– Zgoda! – prychnął tamten. Szybko zbliżył się do Eckharda. Zabrzęczał pękatą sakiewką. Wyliczył mężczyźnie na dłoń kilkanaście złotych ludwików, a potem skinął na swoich pomocników.

– Wrócimy znowu za siedem dni – powiedział. – Na pewno większość z moich nie przetrzyma tego rejsu. Będę potrzebował jeszcze co najmniej pięciu ludzi.

– Pięciu?! – zakrzyknął Eckhard. – Pięciu w ciągu tygodnia?! Nie zdobędę tylu teraz, na jesieni. Nie, to niemożliwe. Nie tak szybko...

– A nasza umowa? – głos tamtego był zimny i bezlitosny – Kręcisz, Eckhard. Nie wykpisz się tak łatwo.

– Umowa... eee... umowa... Ja nie zdołam tak szybko...

– Zdołasz. Zawarłeś ze mną umowę, że zawsze będziesz miał świeży towar. Płacę ci za to więcej, niż zwykłym brionerom. Nie oszukasz nas, Eckhard – mężczyzna zadrżał, słysząc świszczący oddech tamtego. Poczuł, że znowu oblewa go lodowate zimno. – Dostarczysz to, co zwykle. Pięciu. Tym razem więcej...

Eckhard milczał. Tamten skinął ręką, odwrócił się i wskoczył do łódki, do której jego pomocnicy przerzucili dwa worki. Brioner patrzył, jak majtkowie sprawnie i szybko odbili od pomostu. Rozfalowane morze strzeliło bryzgami piany wokół burt, uniosło łódź w górę. Wbił wzrok w to, ku czemu płynęli tamci. Dalej niż pół mili od nich, w gęstym, wilgotnym mroku majaczył czarny kształt statku. Eckhard widział go już po raz kolejny. Maszty i olinowanie były potargane, wystrzępione – jak gdyby przylgnęły do nich zwoje morskich alg. A może wodorosty? Tylko bogowie wiedzieli, jakie krypy pływały po Morzu Środkowym. Ten statek był stary, starszy od najgorszych, najbardziej wiekowych łajb, jakie Eckhard oglądał w swoim życiu. Czarny kadłub wyglądał jak wrak, wydobyty z morskich głębin. Galeon spowity był ciemnością. Nigdzie na nim nie paliło się światło.

– To „Olrion" – powiedział Szczurek, wpatrzony w to, co i Eckhard. – Przynajmniej tak stało na szalupie.

Mężczyzna nie odpowiedział.

– Swoją drogą, co to za dziwni ludzie – mruknął znowu tamten. – Robimy z nimi takie interesy, a ani razu się nie przedstawili.

– Nas, Szczurzy – Eckhard wsadził ręce w kieszenie płaszcza – nie powinno nic obchodzić. Jak na razie dobrze nam za to płacą. Spadamy stąd.

Odwrócił się od morza. Olrion, Olrion – pomyślał. – Trzeba będzie to sprawdzić...

❖

Zanim dotarli do pensjonatu deszcz rozpadał się na dobre. Brukowana ulica, rzadkość na Starych Dokach, była zupełnie pusta. Zimno i wiatr przegoniły z niej żebraków i włóczęgów. Nawet od strony pobliskiej karczmy nie słyszało się okrzyków marynarzy. Sezon handlowy, tak w Brionne, jak i w pozostałych portach Bretonii i Imperium dobiegł końca. Majtkowie przehulali już w portowych knajpach zarobione w ciągu lata pieniądze; wiele tawern i zamtuzów stało teraz pustkami.

Odźwierny – ponury, zarośnięty drab ze złamanym nosem wpuścił ich od razu. Szczurek odjechał pustym wozem. Eckhard wcisnął Gryndzy kilka złotych ludwików i odprawił ruchem ręki. Nie miał dobrego nastroju, ale zarobił dużo, więc mógł pozwolić sobie na hojność. Zresztą Gryndza był wart każdych pieniędzy. Rzadko zdejmował kaptur z otworami na oczy – miał nieco zniekształconą twarz, co u bardziej wrażliwych kobiet mogło wywołać histerię. Jednak po tym, co zrobił kiedyś z dwoma najemnymi zbirami, nasłanymi na jego pana nikt w całej najbliższej okolicy nie ośmielał się zadrzeć z Eckhardem. Gryndza zaczynał zwykle robotę przy pomocy noża, kończył zaś rzeźnickim tasakiem.

Eckhard długo walił w okute, tylne drzwi pensjonatu. Otwarły się ze skrzypieniem, a za nimi ukazała się jasnowłosa kobieta w skromnej, czarnej sukni.

– Otwieraj, Riva! – syknął ze złością. Szybko wkroczył do ciepłego, przytulnego wnętrza. Zatrzasnął za sobą drzwi i zerwał z grzbietu przemoczony płaszcz. – Co nowego?!

– Wszystko gra – nie tytułowała go. Nie musiała – i tak była najładniejszą z jego dziewek. – Bójka w gospodzie, ale nasi dali sobie radę.

Skinął głową i wszedł na schody. Po chwili znalazł się w swoim pokoju. Na kominku płonął ogień, oświetlając komnatę łagodnym, ciepłym blaskiem. Eckhard podszedł do ściany, odsunął jeden z obrazów. Pod nim był mur, ale gdy mężczyzna dotknął go ręką, jego palce zagłębiły się w nim jak we mgle. Pierwszorzędna iluzja... Włożył do środka otrzymaną niedawno sakiewkę i nasunął obraz na miejsce. Potem przeciągnął się. Był zmęczony.

Weszła cicho. Spojrzał na Rivę, jego wzrok zatrzymał się na dużych piersiach, opiętych mocno materiałem sukni.

– Rozbieraj się!

– Koniecznie teraz? – skrzywiła się.

– Rozbieraj się!

Rozpięła wolno guziki sukni. Eckhard przypadł do niej. Nie miała prawa protestować. Chwycił ją w talii, uniósł i rzucił na łoże. Wiedziała, czego chciał i zajęła się ubraniem swojego pana, zerwała z Eckharda koszulę, spodnie i buty. Ale nie odpowiadała na pieszczoty. Rzuciła się niespokojnie, przyciśnięta do łoża. Nie zważał na nic. Było mu wszystko jedno czy coś poczuje, czy nie. Czuł złość do całego świata, nawet do tej dziewki. Uderzył Rivę w twarz raz, drugi, nie mogąc się spełnić. Wrzasnęła z bólu, szarpnęła się i jęknęła, gdy mocno pocałował jej wargi. Potem przetoczył się na bok i przymknął oczy.

Wiedział, że ma kłopoty. Musiał to w końcu przyznać. Wszystko skończyło się głupio. Myślał, że zrobi dobry interes. Tamci przypływali często, prawie regularnie. Płacili nieźle, on dostarczał dobry towar, więc się rozumieli. Ale jakieś dwa miesiące temu ów kapitan, którego nie znał zaproponował mu, by został stałym dostawcą. Widocznie postępował tak ostro, że marynarze ciągle mu w czasie rejsu uciekali. A Eckhard zgodził się i teraz pluł sobie na brodę. Gdzie znaleźć jeszcze pięciu ludzi? Kim jest ten kapitan? Nigdy się nie przedstawił, nigdy nie pokazał twarzy na tyle, aby brioner mógł zapamiętać jego rysy. Wymagał tylko coraz więcej ludzi i w tym wszystkim była chyba jakaś piekielnie niebezpieczna intrygę. Eckhard wiedział, że jest zdany na własne siły. Zwłaszcza w Brionne...

Całe życie Eckharda związane było z tym portem. Prowadził tutaj pensjonat, który czasem był pułapką dla nierozważnych oraz położoną kilka ulic dalej gospodę. Wprawdzie nie lubił morza, jednak nie przeszkadzało mu to całkiem nieźle urządzić się w mieście, które jak świat długi i szeroki zwane było Brionne – Miasto Złodziei. Tu rządziło prawo siły i pieniądza. Na nabrzeżach pirackie fregaty stawały obok dostojnych, kupieckich kliprów, a po ulicach prawie zawsze, z wyjątkiem kilku ponurych miesięcy zimy i jesieni, przewalał się obdarty, różnokolorowy tłum. Piraci i bogacze. Złodzieje i kupcy. Zabójcy i żołnierze straży. Dziwki. I marynarze. Tych było najwięcej, bo Brionne stanowiło też jeden z najważniejszych portów Bretonii. Wszystko było tu możliwe. Wszystko mogło się zdarzyć. Ktoś, kto zapuścił się w cuchnące ściekami ulice Starych Doków, mógł obudzić się następnego dnia z poderżniętym gardłem lub głową w rynsztoku. Brionne nie znało litości. Rządziło się gwałtem, przemocą i grabieżą, o czym wiedział i co tolerował sam bretoński Gubernator. A spośród zabójców, piratów i sutenerów tego cuchnącego odorem ludzkich ciał miasta najbardziej wyróżniali się ci, których nazywano szczurami Brionne – brionerzy. Niejeden z marynarzy, którzy nierozważnie usnęli w gospodzie Eckharda nad szklanicą grogu budził się następnego dnia na cuchnącym pokładzie jednej z małych, brudnych, wolnych kryp, zwanych żaglowcami śmierci. Życie na nich było istnym piekłem. Zdarzało się, że trupy marynarzy wrzucano do morza co kilka dni, a za służbę zbierało się ciosy pałki i smagnięcia batem. Majtkowie unikali tych statków jak ognia, ale nie zawsze było to możliwe. Zwłaszcza w Brionne, gdzie liczył się tylko zysk i przemoc. Eckhard daleki był od rozpaczy czy rezygnacji. Wiedział, że musiał teraz działać.



❖

– Klienci, szefie!

Eckhard poderwał głowę. Spojrzał na Nosacza i dał mu znak, aby się usunął. Sam stanął pod ścianą w holu, udając obojętnego na wszystko służącego. Zerknął na Rivę, która siedziała przy kantorku, jak zawsze schludna, ubrana w skromną, czarną suknię. Gdyby nie to, że rozpięła ją nieco nad pełnymi, opiętymi piersiami mogłaby stanowić wzór cnoty i skromności.

Tamtych było dwóch. Wkroczyli z łomotem otwieranych drzwi, a wraz z nimi nadciągnęła woń brudu, starych skór i zjełczałego sadła. Wyglądali na traperów. Śmierdzieli jak trolle łajno w Szarych Górach, ale Eckhard nie zważał na to. Wyglądali na przyjezdnych, ale zwiedzanie Brionne rozpoczęli chyba od zapoznania się z urokami karczm i portowych tawern.

– Witajcie, szlachetni panowie! – Eckhard skłonił się. Tamci spojrzeli nań dziwnie, wzrokiem, jakim pospólstwo patrzyło na opętanego. Jeden beknął głośno i nawet z takiej odległości, jaka ich dzieliła Eckhard poczuł woń, którą mógł przynieść wiatr, wiejący

od gorzelni. Drugi zwalił się na fotel. Bezceremonialnie wyciągnął nogi w zabłoconych butach na wzorzystym, sprowadzonym z Arabii dywanie.

– Słyszeliśmy – powiedział – że można tu dostać tanio żreć i wyro do spania – spojrzał na Rivę, a mówiąc ściślej na jej rozrośnięte piersi. Uśmiechnęła się tak, jak tylko ona potrafiła, tajemniczo, zalotnie i jakby obiecująco.

– Ależ oczywiście, drodzy chłopcy – wyjęła nieduży kajet. – Wpiszcie się tylko tutaj...

Młodszy zarechotał głośno. Umilkł po chwili. Starszy spojrzał na Rivę groźnie, smarknął na dwa metry do przodu.

– Słuchaj, mała – rzekł. – W rzyć sobie wsadź ten papier. Nas pisać nikt nie uczył. Niedźwiedzia wierszykami nie zwalisz... Na to, by zwalić, trzeba mieć dobrze tu! – uderzył się w czoło i aż dziw, że nie zadudniło – i tu! – palnął się z rozmachem w ramię.

– To nic. Podyktujcie mi tylko wasze nazwiska...

Traperzy spojrzeli po sobie.

– Chyba stąd pójdziemy, Rufi – odezwał się starszy. – Co to jest, żeby żądać od nas takich rzeczy.

Eckhard poruszył się niespokojnie. Nie mógł pozwolić, by stracić tych dwóch głupców. Do terminu pozostawało mu zaledwie pięć dni.

– Poczekajcie! – powiedział ostro, może nawet zbyt ostro, bo jeden z tamtych położył dłoń na stylisku topora.

– Idziemy stąd – mruknął straszy. – Coś tu śmierdzi... I za ładnie. Muchy nawet ścian nie osrały...

– Hej, a może napijecie się kislevskiej gorzałki! – zakrzyknęła z tyłu Riva.

Traperzy zamarli. A potem odwrócili się jak błyskawica. Jedna chwila i byli przy kantorku. Eckhard odetchnął z ulgą. Riva miała głowę. Powinien odpalić jej za to więcej niż innym. Mieszanina, którą nalewała właśnie do szklanek zaprawiona była ziołami, ustukrotniającymi moc gorzałki. To był własny pomysł Eckharda. Zwykle każdy po wypiciu nawet bardzo małej czarki walił się nieprzytomny na ziemię. Najwięksi opoje potrafili uczynić wtedy najwyżej kilka kroków. Zawsze trzymał pod kantorkiem pełny gąsiorek trunku. Starszy z tamtych uchwycił go bez zbędnych słów. Pił prosto z gwinta. Być może nie wiedział, do czego służyły szklanki. Wlał w gardło kilka potężnych łyków. Potem odstawił naczynie. W Eckharda jakby strzelił piorun. Mężczyzna stał. Może tylko nieco bardziej niż przedtem chwiał się na nogach. Ale był przytomny. Nie, coś takiego nie mogło się zdarzyć...

– Eee, słaba, ep, ta wasza gorzałka – mruknął i splunął przez połamane zęby. – Chodź, Rufi, pójdziemy napić się czegoś mocniejszego.

Eckhard był jak oniemiały. Odchodzili. A taka szansa mogła się już nie powtórzyć...

– Nie wyjdziecie stąd.

– Chcesz nas zatrzymać?!

Eckhard dał Rivie ostatni znak. Podłoga pod nogami traperów rozstąpiła się nagle. Polecieli z wrzaskiem w czarną czeluść. Umilkli wraz z piekielnym łomotem gdzieś na dole. Widocznie Gryndza i Nosacz sprawnie zabrali się do dzieła...

Przysiadł na fotelu i otarł pot z czoła. W normalnych warunkach nigdy nie zrobiłby czegoś takiego. Przecież w każdej chwili ktoś mógł tu wejść, a wtedy... Do tego pensjonatu przychodziło wielu znajomych. Eckhard po prostu utraciłby ich zaufanie. Ostatecznie kto spośród stałych mieszkańców Starych Doków chciałby znaleźć się na pokładzie żaglowca śmierci? Ale miał już dwóch ludzi. Zostało mu jeszcze drugie tyle. Zbrionować dwóch w ciągu pięciu dni. Należało działać. Eckhard nie wątpił, że jeśli nie dostarczy towaru na czas, ten tajemniczy, budzący grozę kapitan zrobi coś złego. Coś, przed czym nie ochroni nawet szczęśliwy traf...

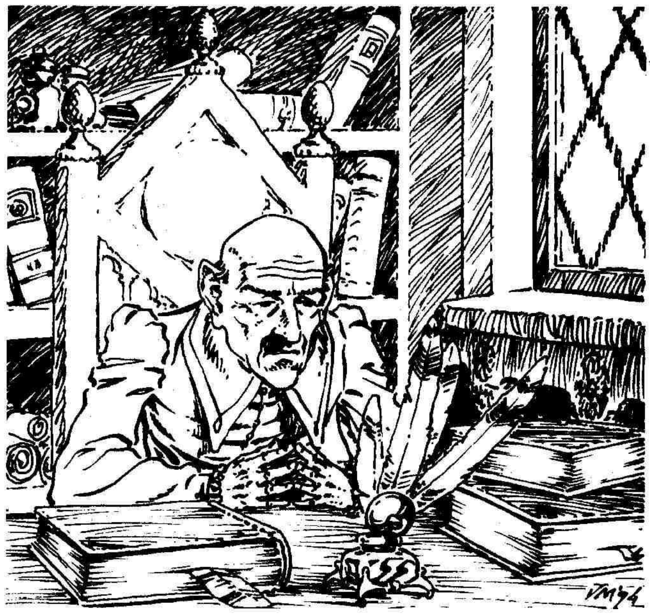
❖

– Jesteś wreszcie! W końcu i ciebie tu przyniosło – stary Lebron podniósł wzrok znad ksiąg. – Siadaj, siadaj. Przyszedłeś po pieniądze? Dużo chcesz?

Eckhard spojrzał lichwiarzowi prosto w oczy. Nie odrywał wzroku przez długą chwilę. Lebron położył ręce na walających się na biurku, opasłych tomach.

– Tylko głupiec mógłby przyjść do ciebie po pieniądze, Lebron – powiedział z naciskiem brioner.

– Więc czemu zawdzięczam twoją wizytę? – Tamten udał, że poświęca uwagę jedynie kolorowym krążkom liczydeł. – Jak mniemam, nie przyszedłeś z czystej przyjaźni.



– Nie. Lebron, ja mam kłopoty.

Lichwiarz milczał przez chwilę. Potarł czoło, zdjął z garbatego nosa okulary.

– Więc masz takie kłopoty, że przychodzisz z tym do mnie. Kłopoty... Kto ich nie ma, Ek – rzekł zdrobniale. Eckhard nie lubił, kiedy ktoś mówił tak do niego. – To miasto się zmienia. Jest w nim coś, czego nie było dawniej. Brionne nie przypomina już dawnego miasta złodziei, w którym żyło się wesoło i dostatnio. A wszystko przez tych diabelskich magów. Na Ranalda, ostatnio poszła wieść po tawernach, że między nami, a Bordeleaux spotkać można statek widmo. Już paru szyprów odmówiło rejsu w tamtą stronę. Zakute łby! I przez to ja mam straty!

– Dobra, nie nudź. Musisz zrobić coś dla mnie.

– Co?

– Znaleźć statek. Mam jego nazwę. Chcę wiedzieć do kogo należy i kto jest kapitanem.

– Statek?! – wybuchnął Lebron. – Na wszystkich bogów, czy ty myślisz, że ja znam wszystkie łajby, jakie cumują w tym zawszonym porcie?

– To „Olrion". Jakaś stara krypa. Chyba bryg.

– „Olrion"? – Lichwiarz podniósł się. Przez jego wysuszoną twarz przebiegł jakiś skurcz. Zbliżył się do zastawionych księgami półek. Szperał w nich długo, wreszcie wyciągnął opasłe tomisko. Przerzucił kilka kartek.

– Jeżeli twoi kumple mają zamiar nim zawładnąć, to mają cholernego pecha...

– Dlaczego?

– Bo ten statek od trzydziestu lat leży na dnie...

Eckhard zamarł. Serce uderzyło mu mocno, szaleńczo. Przypadł do Lebrona tak szybko, że tamten cofnął się i wydarł mu księgę. W oczy zakłuły go równe rządki linii. Znalazł, czego szukał...

„Olrion" – bryg, ładowność, nie, to go nie interesowało. Wodowany... Zatonął w roku 2471, czyli trzydzieści siedem lat temu. Kapitan Austyn Riese. Utonął razem ze statkiem. Razem ze statkiem!

– Na Morra! – wydyszał. – To wrak!

– Tak by wypadało.

– Lebron – Eckhard zwrócił na lichwiarza rozbiegane oczy. – Ten... Ten statek przypływa do Starych Doków. Nazywa się tak samo. Może, może Riese żyje... Ale jak, w jaki sposób?

Lebron milczał.

– Ja muszę wiedzieć wszystko o tym statku. Masz u mnie dług.

Lichwiarz uśmiechnął się smutno.

– Gdyby nie twój Gryndza, wąchałbym kwiatki od spodu. Przyjdź za cztery dni. Zobaczę, co się da zrobić... Riese... Ten kapitan nazywał się Riese... – jego twarz zmieniła się. – Zdaje się, Ek, że wdepnąłeś w niezłe gówno.

Po raz pierwszy w życiu Eckhard zgodził się z nim w zupełności.

❖

Kim mógł być ten, któremu sprzedał już tylu marynarzy? Zadawał sobie to pytanie już po raz kolejny i po raz kolejny nie znajdował na nie odpowiedzi. A czasu było diabelnie mało.

Siedział w jednej z knajp Starych Doków, wsłuchany w bezładną gadaninę pijanych majtków. Czy kapitan, z którym załatwiał interesy był tym, który zatonął kiedyś na „Olrionie"? Czy tajemniczy szyper był Austynem Riese? Eckhard uświadomił sobie coś jeszcze. Tamten zawsze określał dokładnie ilu będzie mu potrzeba ludzi. Czy mógłby, będąc normalnym kapitanem, przewidzieć ilu z nich straci? Do czego zatem ich potrzebował? Co z nimi robił? Zabijał, żywił się? Mniejsza z tym – jedyny problem stanowiło teraz to, gdzie znaleźć jeszcze trzech ludzi. Musiał coś zrobić. Musiał!

Eckhard drgnął nagle. Wydawało mu się, że gdzieś obok usłyszał nazwisko tamtego. Dyskretnie rozejrzał się dokoła. Jego wzrok spoczął na barczystych plecach trzech marynarzy. Nadstawił uszu.

– Mówię ci, że to Riese pływa koło Wichrowego Ostrowu...

– Ale czyście widzieli go na pewno?

– Jakże by nie! Płynęlim pięć dni temu na starym „Fokerze" z Willemem. Było późno. Kiepska pogoda. Coś szło nam na spotkanie. Wielka, czarna krypa, bryg, jak wrak. Wyglądał jakby miał ze sto lat. Cały w wodorostach, klnę się na Mannana! Omal się nie zderzyliśmy. Podpłynął tak blisko, że widzieliśmy wszystko, co było na pokładzie. Szyper spietrał – my też, a tamten nagle zanurzył się w wodę i zniknął.

– Na wszystkich bogów, to prawda?!

– Jako żywo. Przy Wichrowym Ostrowie.

Zapadła cisza.

– Przy Wichrowym Ostrowie zawsze działy się dziwne rzeczy – mruknął inny. –To upiory. Stary Zengi gadał, że nie raz widać jak zapalają się tam światła.

– Ja słyszałem, że bryg Riesego przybija do ostrowu w Geheimnisnacht.

– Przecież zatonął w pobliżu tej skały ze trzydzieści lat temu.

Eckhard zamarł. Czyżby tamci mówili o Wichrowym Ostrowie, niewielkiej, skalistej wysepce na zachód od Brionne. Od wieków sterczała w pobliżu wyjścia z portu. Od biedy można było dostać się na nią nawet łodzią. Wichrowy Ostrów... To mógł sprawdzić. Sam słyszał o nim jako o ponurym miejscu. Wytężył słuch, starając się pochwycić dalszy ciąg rozmowy.



– Bodaj nie wyjrzał z piekła.

– Taki był zły?

– Zły? Riese to był prawdziwy diabeł. Jak ktoś dostał się na jego „Olriona" to jakby żywcem trafił do piekła. W każdym rejsie stary Riese wrzucał trupy do wody. Riese... Kto wie, czy nie był czarnoksiężnikiem. Ten diabeł potrafił przepłynąć do Marienburga i z powrotem w ciągu dwóch tygodni.

– Dość o nim – upomniał jeden z tamtych. – Nie wymawiajcie tak często imienia piekielnika. Może przynieść nieszczęście. Na morzu, to rzecz pewna – ściszyli głosy i Eckhard nie dosłyszał już niczego. Wsparł się na rękach. To, o czym mówili zaniepokoiło go. Do tej pory był pewien, że ma do czynienia ze zwykłą intrygą, teraz przekonał się, że wpadł w potrzask. Nigdy wcześniej nie słyszał o kimś takim jak Riese, ale też nigdy nie interesował się nazwiskami swoich klientów. Co robić? Brnąć w to dalej, czy może lepiej brać nogi za pas? Ale nie wyobrażał sobie życia gdziekolwiek indziej, niż w Brionne. Miał może zacząć uprawiać ziemię? Zostać rolnikiem? Nonsens! Co miał robić, co wymyślić?

Nie wiedział, ile czasu siedział, zamyślony. W końcu podniósł głowę, spojrzał po izbie i zamarł. Znowu poczuł chłód, ale tym razem chłód śmierci...

Kilka stołów dalej siedział jakiś marynarz w czerwonej, przypominającej szmatę chuście na głowie. Był sam. Popijał wolno grog, ale Eckhard nie zwracał na to uwagi. Spoglądał tylko na twarz...

Znał tego człowieka. Pośpiesznie naciągnął kaptur na same oczy. Dobrze, że tamten nie patrzył w jego stronę. To nie mogło się zdarzyć. Nieznajomy był jednym z marynarzy, których pięć dni temu Eckhard sprzedał Riesemu...

Pięć dni... Szybko. Dokąd pływał tamten tajemniczy kapitan, który być może nazywał się Riese? Dokąd, jeżeli już po tak krótkim czasie marynarz z jego załogi znowu był w Brionne. A może wcale nie tak znowu daleko. Może tylko do Wichrowego Ostrowu?

Przyjrzał się tamtemu majtkowi. Wysoki, potężny mężczyzna, nie rozglądał się po gospodzie. Po prostu pił swój grog. Rozchełstana koszula ukazywała masywną, spaloną słońcem pierś. Wyglądał normalnie, żadnych blizn, żadnych niepokojących śladów. Nic z tego, czego Eckhard mógłby podświadomie się obawiać; o czym brioner nawet bał się pomyśleć – piętna Chaosu. Jego ciało miało normalne, ludzkie proporcje. Dłonie, ukryte w długich, sięgających łokci rękawicach na pewno nie były zniekształcone.

Mężczyzna wstał nagle. Rzucił na stół kilka talarów i ruszył do drzwi. Eckhard zamarł w pierwszej chwili, ale na krótko. Nogi jakby same uniosły go z ławy. Szedł za tamtym. Marynarz nie zwrócił nań uwagi. Eckhard zacisnął dłoń na rękojeści ukrytego pod płaszczem sztyletu. Serce biło mu z taką siłą, że zdawać by się mogło, że rozsadzi żebra. Ale stąpał pewnie. Musiał wiedzieć, co kryło się za tym wszystkim.

Wyszli na ulicę. W wąskim, błotnistym zaułku przewalał się tuman mgieł. Było zimno. Skądś, zda się z mrocznych głębin morza, nadciągał lodowaty chłód, przenikający każdą cząstkę ciała niby zimno grobowej krypty. Nieznajomy szedł szybko, nie oglądając się na nikogo. Na brudnych ulicach Starych Doków przebywało jeszcze sporo ludzi. Pijani majtkowie, ladacznice, oberwańcy w porwanych szatach. Tu i ówdzie stały pokrzywione kramy z paciorkami i tandetnymi ozdobami. Dzięki temu Eckhard nie musiał kluczyć. Skręcili w węższą, błotnistą ulicę i szli szybko po kałużach i leżących luźno kamieniach bruku. Już wkrótce mężczyzna zorientował się, że nieznajomy zdążał w stronę nabrzeża. Pomykał za nim, cały spięty. Ta część Starych Doków miała najgorszą sławę w tej strasznej dzielnicy.

W miarę, jak poruszali się wśród wilgotnej, kąsającej lodowymi kłami mgły, wokół zaczęło robić się coraz bardziej pusto. Wysokie, kamienne domy o odpychających fasadach ustępowały miejsca drewnianym, zrujnowanym ruderom, wpatrującym się w mrok ulicy pustymi otworami okien. Ulice pozbawione były nawet resztek bruku. Raz czy dwa natknęli się na ludzkie ciała; jedno bez głowy, na wpół zatopione w rynsztoku.

Nagle, gdy Eckhard już myślał, że lada chwila znajdą się na nabrzeżu, ten, którego śledził, zatrzymał się. Brioner wskoczył do najbliższej bramy. Tamten rozejrzał się wokół. Nie dostrzegł Eckharda, więc skręcił w bok i otworzył furtkę, prowadzącą do jednego z oddalonych nieco od ulicy domów. Eckhard widział, jak kroczył zarośniętą ścieżką do drzwi, po czym zastukał. Gdy się otwarły, przekroczył próg.

Minęło sporo czasu, nim brioner odważył się opuścić kryjówkę. Wolno, spuściwszy głowę, przeszedł przed ponurym domostwem. Za niewielkim, zarośniętym zielskiem trawnikiem stała ponura, wielka jak smok rudera, spowita oparami mgły. Kryty gontem dach był pełen dziur, w których jak żebra gigantycznego gada sterczały resztki podtrzymujących poszycie belek. Obok niej ciemniał poszarpany dach zbitej z desek szopy. Nigdzie nie paliło się światło. Eckhard zauważył coś jeszcze. Wszystkie okna, na parterze i na piętrze, zabite były deskami. Zabite zbyt starannie jak na Stare Doki.

Zatrzymał się w sąsiedniej bramie, nie wiedząc co robić. Cóż mogło znajdować się w starej ruderze? Skład towarów z przemytu?

A może wejście do piekła? Przypomniał sobie, że szczyt szopy przy tamtym domu dochodzi do ściany budynku obok. Mógł dostać się z boku do okien na pierwszym piętrze rudery...

Nogi niemal same poniosły go w tamtą stronę. Szybko przemknął do bramy naprzeciwko. Była pusta. Śmierdziało w niej moczem, kałem i zgnilizną. Serce biło mu mocno, gdy wstępował na ciemne schody. Piski powiedziały mu, że spłoszył szczury. Drugie piętro wyglądało jak wielka stodoła. Wszystkie ścianki były rozwalone, podłogę zaścielał gruz, liście i kawałki drewna. Deski pod stopami Eckharda zaskrzypiały złowieszczo, wydawały się jednak dość mocne. Szybko dotarł do okna. Pod sobą miał szopę. Nie zawahał się ani chwili. Wyskoczył. Dach przyjął jego ciało głuchym stęknięciem, ale wytrzymał. Skradał się cicho, okno było tuż, tuż. Deski, którymi je zabito przylegały do siebie ściśle, znalazł jednak małą szparę. Nic, ciemność. Zastanawiał się przez chwilę, a potem zrobił coś szalonego. Podważył jedną z tarcic. Nie była chyba mocno przybita, bo odchyliła się trochę. Oderwał ją i położył obok. Zaraz potem wśliznął się do środka ze sztyletem w dłoni.

Był w dużym, ciemnym pomieszczeniu. Powietrze miało dziwny zapach, słodkawo – mdlący, przesycony jakby wonią kwiatów czy ziół. Miał w sobie dziwną słodycz, niósł zniewolenie – chciało się oddychać tylko nim i niczym więcej. Słaby blask, wpadający przez szparę w oknie ukazywał leżące na podłodze jasne i szare kształty. To byli ludzie. Sądząc po strojach – marynarze. Nie oddychali, więc nie mogli spać. Wyglądali jak martwi.

Eckhard pochylił się nad jednym z nich i zamarł. Jeszcze jeden z tych, których sprzedał Riesemu...

Co zrobiono z tymi ludźmi? Choć leżeli bezwładni, rozkład nie naznaczył ich swoim piętnem. Eckhard nie wiedział już, co o tym myśleć. Przyjrzał się im raz jeszcze. Byli w ubraniach, brudnych, porwanych, przesiąkniętych potem jak u każdego marynarza. Ale każdy z nich miał długie, sięgające łokci rękawice.

Skórzane rękawice... Mężczyzna pochylił się nad najbliższym. Przyjrzał się jego dłoniom. Wyglądały normalnie...

Marynarz otworzył oczy. Spojrzenie ciemnych, ledwie widocznych w półmroku źrenic było dziwnie puste. Lecz Eckhard dostrzegł ledwie widoczny ruch ręki i odskoczył w bok. W samą porę. Tam, gdzie przed chwilą znajdowała się jego szyja, świsnęło ostrze sztyletu.



Leżący zerwał się na nogi; szybko i cicho jak pantera. Bez słowa ruszył w stronę Eckharda. Pchnął prosto w serce. Mężczyzna uchylił się, chwycił lewą ręką uzbrojoną prawicę tamtego i uderzył rękojeścią sztyletu w jego brzuch. Przeciwnik odskoczył, nie wydając głosu, wymknął się Eckhardowi spod ramienia, zakręcił w piruecie i uderzył półkolem od tyłu. Mężczyzna przypadł do ziemi, a szerokie ostrze marynarskiego noża świsnęło w półmroku tuż nad jego głową. Uderzył lewą ręką w krocze tamtego, ale marynarz wywinął się krótkim, błyskawicznym zwodem. Walnął pięścią na odlew. Eckhard zblokował. Odskoczył. Tamten był niezły. Bardzo dobry...

Znowu poszli w zwarcie. Brioner cofnął się, pozwolił, by ostrze sztyletu skierowało się w stronę jego szyi, a potem uczynił szybki ruch głową. Ustawił się bokiem i pchnął. Tamten nie spodziewał się tego. Ostrze wbiło się w jego pierś, tam, gdzie było serce.

Eckhard stęknął, gdy niespodziewanie dostał mocny cios w żołądek. Odskoczył w tył, wyrywając sztylet. Zamarł, przegięty bólem i grozą. Tamten stał. Stał, pomimo rany w sercu. Normalny człowiek nie powinien... nie mógłby żyć po czymś takim...

Brioner zaskoczył swojego przeciwnika. Zamiast do walki, rzucił się ku oknu. W ułamku sekundy przemknął przez szparę. Tamten pomknął w jego stronę, ale nie zdążył. Był za daleko. Eckhard jak błyskawica uwiesił się wystającego poza ścianę dachu szopy i zeskoczył na ziemię. Przyczaił się w ciemności za rogiem domu.

Zapada cisza. Nie słyszał, aby jego przeciwnik wyszedł na dach szopy. Najwyraźniej poniechał pościgu. Albo szykował coś innego. Eckhard skoczył ku furtce jak ryś. Ryzykował rzut sztyletem, ale było mu wszystko jedno. Dobiegł cało. Wypadł na ulicę i pędem uciekł z tego przeklętego miejsca.

❖

– Musi pan mnie zrozumieć – powiedział Szczurek. Eckhard zwiesił głowę. Do terminu pozostawał jeszcze dzień. Zbrionowali dwóch pijaków, którzy mieli nieszczęście narozrabiać w gospodzie. Ale to było mało. Brakowało im jeszcze jednego człowieka.

– W co myśmy wdepnęli, panie – wydyszał Szczurek. – Boję się... Naprawdę się boję! Zebrałem informacje o „Olrionie". Powiadają, że widuje się go przy tym przeklętym Wichrowym Ostrowie... Nie wiem, czy to prawda. Ale ten kapitan nie jest zwykłym człowiekiem. Daliśmy się podejść jak głupcy! Jak głupcy! Co zrobimy?!

– Zamknij się! – oczy Eckharda miotały złe błyski. – Więc przyszedłeś, żeby powiedzieć mi, że robisz w portki. Robisz dlatego, że nie mogłeś zbrionować jeszcze jednego opoja?! Masz już dość?!

– Ja nie chcę iść do piachu. Wycofuję się z tego interesu. Dobrze mi się z panem pracowało, ale...

– A więc idziesz?! Po tym, jak wyciągnąłem cię z rynsztoka?

– Myślę, panie, że powinienem dbać o własną głowę. Wpadliśmy w sidła czegoś, przed czym możemy tylko uciekać...

– Dam mu tych ludzi ostatni raz. Potem będzie koniec.

– Nie, uciekajmy. Ja nie chcę. Nie będę dla ciebie pracował!

– Poczekaj!

Szczurek nie słuchał Echarda. Ruszył ku wyjściu z piwnicy. Eckhard spoglądał za nim. Już dawno podjął decyzję. Ten człowiek zdradził go. Wiedział zbyt wiele, żeby mogło ujść mu to na sucho.

Drzwi otwarły się z trzaskiem. Na progu stanął Gryndza. Przez otwory kaptura spoglądały na Szczurka duże, dzikie oczy.

– Nigdzie nie pójdziesz, Szczurek – powiedział Eckhard. – Wyłamałeś się, zdradziłeś mnie... Zapłacisz za to..

– Za co, panie? Za to, że przez tyle lat prowadziłem ci gospodę?!

Gryndza uderzył jak błyskawica. Trafiony pięścią w głowę Szczurek jęknął i padł na posadzkę. Eckhard stanął nad nim z krzywym uśmiechem. Nienawidził tchórzy. No to miał pięciu. Pięciu ludzi na pojutrze...

❖

Tamci już na nich czekali. Stali we trzech na końcu starego pomostu. Byli niemal niewidoczni na tle czarnego, rozfalowanego morza. I – jak zwykle – okrywała ich ciemność.

Eckhard, Gryndza i Nosacz przenieśli szybko pięć worków bliżej nich. Człowiek w kapeluszu z piórem wystąpił nieco do przodu.

– Widzę, Eckhard, że jak chcesz, to umiesz się postarać. Za twój trud dam po sto pięćdziesiąt za każdego. Są mi bardzo potrzebni.

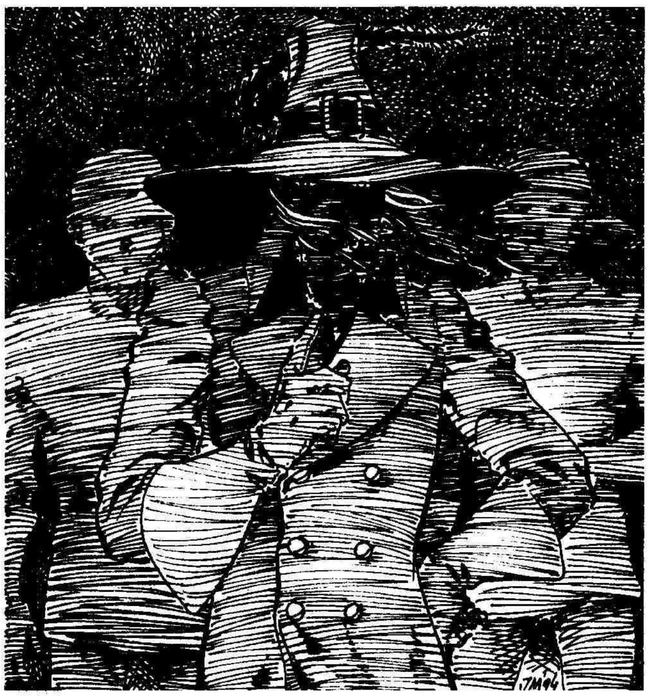
Mężczyzna zbliżył się bez słowa. Złoto zabrzęczało we wnętrzu pękatej sakiewki, gdy wziął ją w dłonie.

– Coś często tracisz majtków, nawet jak na żaglowiec śmierci, panie – powiedział spokojnie. – Może nawet za często...

– Tak myślisz?! – Eckhard poczuł na twarzy przenikliwe spojrzenie. W półmroku usiłował dostrzec oblicze tamtego. Jak zwykle bezskutecznie. Za to zobaczył coś jeszcze. Riese też miał na rękach długie, skórzane rękawice. Ale to nie wszystko. Nie spostrzegł tego wcześniej, ale tamten niemal ociekał wodą. A przecież nie padało. – To chyba nie powinno cię obchodzić.

– Ale może dziwić.

– Słyszę słowa, których nigdy nie powinien wypowiadać brioner. Masz za długi nos, Eckhard...



– Jestem twoim stałym dostawcą, panie.
– Właśnie. Za tydzień będę potrzebował siedmiu ludzi...
Eckhard milczał przez chwilę.
– Aż siedmiu? Skąd wiesz, że aż tylu ci ucieknie? Nie, mój panie. Koniec z naszym kontraktem. Prowadzisz bardzo podejrzane interesy. Jestem uczciwym dostawcą. Nie będę w to wchodził... Mam już dość.
– Tak myślisz, Eckhard?! – zapytał tamten głosem, od którego Eckhard oblał się zimnym potem. – Zawarłeś ze mną umowę. Przybiliśmy sobie dłonie. Dostarczysz mi to, co trzeba, albo...
– Grozisz mi?!
– Nie. Jeżeli tego nie zrobisz, sam znajdziesz się w worku, Eckhard. A tego chyba byś nie chciał?
Odwrócił się i wskoczył do łódki. Mężczyzna spoglądał za nim długo. Wiedział, że tamten nie straszył. Po prostu stwierdził. Poczuł dreszcz. Bał się.

❖

Gdy zastukał w umówiony sposób, odpowiedziała mu cisza. Eckhard zaniepokoił się. Nigdy nie słyszał, aby stary Lebrod kiedykolwiek opuszczał swój dom na dłużej niż tego wymagały interesy. Stuknął znowu. Cisza. Przyjrzał się drzwiom i zamarł. Tuż obok zamka dostrzegł na metalu trzy podłużne rysy. Rozpoznał je wprawnym okiem; ktoś otwierał te drzwi wytrychem. Położył dłoń na klamce i potężne odrzwia odchyliły się lekko. Wcale nie były zamknięte. Wśliznął się do środka. Kamienną podłogę plamiły ciemne smugi zastygłej posoki. Dwóch pilnujących wejścia strażników leżało porąbanych niemal na strzępy. Eckhard pochylił się nad jednym z nich i zaraz się wyprostował. Twarz tamtego była jedną krwawą miazgą...
Ruszył ku schodom. Wyminął leżące obok nich kolejne dwa ciała. Szedł. Wiedział już, co zastanie w pokoju lichwiarza. Na progu minął jeszcze jednego trupa.
Lebron siedział tak, jak zawsze – w fotelu przy zawalonym księgami biurku. Spojrzenie wytrzeszczonych oczu skierowane było w stronę drzwi, jak gdyby zastygł, przerażony tym, co wdarło się do jego pokoju. Z piersi starca wystawała rękojeść sztyletu, a na jedwabnej szacie zastygł rozgałęziony deseń zaschniętej krwi. Eckhard usiadł naprzeciwko niego. Wsłuchał się w ciszę spowijającą dom – dziwnie złowieszczą, jakby skrywającą w sobie tajemnicę tego mordu. Bynajmniej nie był smutny. Trudno, żeby przerażała go śmierć starego skąpca. Widywał gorsze rzeczy, zresztą wiedział zbyt wiele o ciemnych sprawach Lebroda. Ale to, że ktoś, ot tak po prostu wtargnął do domu jednej z bardziej znaczących osobistości Starych Doków było przerażające... Jak mógł bronić się przed czymś, przed czym nie obronił się stary lichwiarz? I czy w ogóle był sens, żeby to robić? Może powinien tylko uciekać?
Na blacie biurka ktoś coś napisał. Nierówne, koślawe litery uczyniono krwią lichwiarza.

Eckhard, jesteś już nasz...
Uśmiechnął się smutno do siebie. Wstał i ruszył do drzwi. Mieli go, chyba naprawdę.

❖

Co robić? – Eckhard zadawał sobie to pytanie już po raz kolejny w ciągu tego dnia. Rozejrzał się bezradnie po ścianach pensjonatu. Nie znajdował wyjścia z sytuacji. Kim był Riese? Musiał przyznać, że nie wiedział po prostu nic. A ci ludzie, których spotkał w ruderze na nabrzeżach Starych Doków? A może – i na tę myśl aż cały zesztywniał – może jednak rzeczywiście w jakiś szczególny sposób byli naznaczeni piętnem Chaosu?
Nagłe łomotanie sprawiło, że zadrżał nerwowo. Wyjrzał na korytarz. Przy drzwiach wejściowych, okutych i starannie zaryglowanych, stał Nosacz.
– Ktoś do ciebie, panie – powiedział. – Trzech.
Eckhard ostrożnie wyjrzał przez małe okienko. Na ulicy przewalały się kłęby sinej mgły. Na wprost dostrzegł niewyraźne zarysy trzech sylwetek – dwóch potężnych, krępych, jednej szczupłej.
– Kto tam?!
– My do ciebie, Eckhard! – odparł znajomy głos. – To ja, Szczurek.
– Nie otwieraj! – zakrzyknął do Nosacza i odskoczył. – Czego chcecie?!
– Ciebie!
– Gryndza! – zawrzasnął Eckhard i rzucił się w stronę schodów, prowadzących na piętro. – Gryndza!!!
Drzwi zadrżały od potężnych uderzeń. Zachwiały się, a potem runęły z trzaskiem. Stojący obok Nosacz dobył miecza. Przez otwór wejściowy wpadły trzy czarne sylwetki spowite wilgotnymi oparami. Eckhard rzucił na nie jedno krótkie spojrzenie. Traperzy. I Szczurek. Wszyscy mieli na rękach długie, sięgające łokci, skórzane rękawice. Nosacz zagrodził im drogę. Pędzący jak szatan pierwszy z tamtych, zamachnął się toporem... Topór przeciwko mieczowi... Cięcie było jak błyskawica. Ostrze wbiło się w osłoniętą skórzanym kaftanem pierś, przecięło ciało, zdruzgotało żebra, cisnęło Nosaczem na ścianę. Mężczyzna runął na kolana bez jęku. Eckhard wrzasnął. Schwycił wiszącą na ścianie tarczę i wydobył miecz. Runęli na niego hurmem, ale przejście było zbyt wąskie. Wyglądali normalnie, jak zwykli ludzie...
Pierwsze uderzenie wstrząsnęło ramieniem Eckharda. Mężczyzna zamachnął się od boku, z ramienia. Ostrze miecza przecięło bark trapera. Nawet nie krzyknął. Na jego grubo ciosanej twarzy nie drgnął ani jeden mięsień. Zaatakował znowu, tym razem z góry. Eckhard stęknął; cios przygiął go do ziemi. Padł na kolana. Tamten uniósł broń do uderzenia. Mężczyzna spojrzał z rozpaczą na unoszący się topór. Ułamek sekundy wcześniej, nim ostrze opadło w dół, coś ciemnego przesłoniło świat nad jego głową. Gdzieś z boku rozległ się wściekły, rozedrgany ryk. Gryndza osłonił Eckharda niemal w ostatniej chwili. Uchwycił mocniej tarczę i przestąpił przez swojego pana, ciął tasakiem, a głowa śmierdzącego mężczyzny odpadła, odcięta od tułowia, poleciała na miękki dywan bryzgając krwią. Ciało opadło za nią. Nie było martwe. Ręce macały dokoła, w poszukiwaniu odciętej głowy i Eckhard wiedział, że w końcu musiały ją znaleźć.
– W tył! – wrzasnął do sługi, widząc, jak drugi z przeciwników uniósł topór do ciosu. Gryndza zdarł z twarzy maskę. Spojrzał w stronę przeciwników. To pomogło. Zamarli, widząc jego twarz. Nawet ich musiał ruszyć taki widok. Ale to trwało tylko chwilę. Eckhard wolał nie patrzyć na olbrzyma. Szybko cofnęli się w stronę schodów, wpadli do saloniku. Z bocznego pokoju wyskoczyła z wrzaskiem Riva. Traper zawahał się. Zamiast iść za Gryndzą, uniósł topór do ciosu. Nie zdołała uciec. Zachłysnęła się własną krwią, gdy ostrze przecięło jej żebra i kręgosłup. A potem z tyłu, zza tamtych, z mroku wynurzył się unieszkodliwiony traper. Odcięta głowa chwiała się, brocząc krwią w jego lewym ręku, ale w drugiej dłoni czerniało stylisko topora.
– Powoli, Gryndza!
Stanęli ramię w ramię. Szczurek wpadł na Eckharda, wywijając mieczem. Mężczyzna sparował pierwszy cios. Drugi przyjął na zastawę, uderzył tarczą w tors tamtego, odepchnął go do tyłu. Obok Gryndza odbił cięcie topora, umknął przed drugim szybkim unikiem. Traper bez głowy skoczył nań z boku. Gryndza cofnął się i jęknął, raniony w biodro. Odstąpił. Eckhard, nie chcąc stracić osłony, zrobił krok w tył. Przygotował się na odparcie ataku, lecz w tej samej chwili rozległ się straszny trzask. Podłoga pod nogami

walczących rozstąpiła się nagle, tuż przed Eckhardem i Gryndzą. Traperzy i Szczurek polecieli z wrzaskiem w dół.

Zapadła cisza. Eckhard pochylił się nad wielką dziurą. Wiedział, co się stało. W podłodze, tam, gdzie stanęli napastnicy, była zapadnia. Widocznie zatrzaski nie wytrzymały ciężaru tylu osób... Zresztą nie spadli zbyt głęboko. Eckhard wiedział, że bez problemów wydostaną się z piwnicy.



Otarł pot z czoła. Miał cholerne... Miał nieprawdopodobne szczęście.

– Gryndza, spadamy stąd!

❖

– Mówię prawdę, panie – obdarty złodziejaszek drżał pod przenikliwym wzrokiem Eckharda. – Wychodziłeś z domu Lebrona. Widzieli to wszyscy... Jest rozkaz, żeby cię schwytać. Lebron był ponoć winien jakieś sumy Gubernatorowi... Bramy miejskie są obstawione. Wszyscy uważają, żebyś się nie prześliznął...

Mężczyzna nie odpowiedział. Miał wrażenie, że pętla, jaką zarzucił na niego Riese z każdą chwilą mocniej zaciskała mu się wokół szyi. W sercu czuł lodowaty chłód, a na plecach perlił mu się zimny pot. Zadrzeć z Gubernatorem oznaczało wydać na siebie wyrok śmierci.

– Skąd wie, że to ja?

– Domyśla się, że miałeś dług u Lebrona. Dobrze ci się powodziło ostatnimi czasy. Gubernator nie wie nic. Po prostu podejrzewa... Nie tylko zresztą pana. Ale woli, na wszelki wypadek, mieć wszystkich podejrzanych w ręku. Bardzo mu nie na rękę śmierć Lebrona. A ciebie przecież nie za bardzo lubi...

– Dość! – Eckhard wcisnął tamtemu w dłoń kilka ludwików. Oberwaniec skłonił się i wyskoczył z bramy. Mężczyzna oparł się o mur. Czyżby sam Gubernator Lionel był w zmowie z tamtymi? Nie, to nie mogło być prawdą. Raczej chciał złapać zabójców Lebrona...

– Wszystko skończone – wyszeptał do siebie cicho. – Co jeszcze mogę zrobić? Chyba tylko płynąć na Wichrowy Ostrów... I tak jestem już martwy.

Położył dłoń na rękojeści sztyletu. Wiedział tylko jedno – nie mógł się poddać.

❖

Płynęli wolno. Zmierzch poczernił szczyty fal, uczynił z nich czarne zwały, zwieńczone białawymi krechami piany. Niesiony wiatrem pył wodny oślepiał. Eckhard klęczał na dziobie, wpatrując się w to, co przybliżało się ku nim, ciemniejsze niż wieczór, bardziej ponure niż morze, rysujące się plamą czerni na tle łuny zachodu. Wichrowy Ostrów... Na skałach nie paliło się żadne światło. Nic nie wskazywało, aby ktokolwiek mógł tam przebywać. A jednak, pomimo, iż widniejący przed nimi masyw wydawał się być pozbawioną życia skałą, było w nim coś dziwnego. Coś, co powodowało, że gdy żeglarze widzieli za burtą czarny ostrów wśród błękitnych fal, spluwali przez ramię i mruczeli coś pod nosem. Ta skała miała złą sławę. Obawiano się jej. Marynarze pływali tędy bardzo niechętnie.

Minęło sporo czasu, zanim Wichrowy Ostrów przybliżył się na tyle, że Eckhard mógł przyjrzeć się słabo widocznym w półmroku skałom. Upłynęła długa chwila, nim odnaleźli na wpół pogrążoną w wodzie płytę. Wolno, ostrożnie i z niejakim wysiłkiem do niej dobili. Eckhard wyskoczył pierwszy. Pomógł Gryndzy wciągnąć łódkę na kamienny brzeg. Gestem nakazał mu zostać, po czym rozejrzał się dokoła.

Wysepka wyglądała na zupełnie opuszczoną. Wokół były tylko skały, skały i skały. Zapadał zmierzch. Niebo nad ich głowami robiło się czarno–szare. Fale uderzały z łomotem o kamienie. Eckhard z wysiłkiem wspiął się na górę. Powierzchnia Wichrowego Ostrowu, pofałdowana, przecięta szczelinami, wystającymi iglicami skał, miała może milę długości. Bezradnie rozejrzał się dookoła. Dotknął miecza. Ogniwa ukrytej pod płaszczem kolczugi nawet nie zabrzęczały. Była z Arabii. Ta magiczna stal już niejednokrotnie uratowała mu życie.

Tu nic nie było. Tu niczego być nie mogło. Powoli szedł między skałami. Od czasu do czasu wskakiwał na szczyt jednego ze zrębów. Wichrowy Ostrów był pusty. Nie zauważył żadnych śladów. To wszystko zaczynało już go złościć. Co też mogło tu się odbywać? Obrzędy wyznawców Chaosu? Może gdzieś między skałami otwierało się przejście, prowadzące do jakiegoś nieznanego, mrocznego świata? A może to był ślepy trop?

Raz jeszcze ruszył na obchód. Skakał po głazach, wspinał się na kamienne iglice, ale nie zobaczył nic. Skalistą wysepkę ze wszystkich stron otaczało morze; wokół tylko świstał wiatr i słychać było piski mew. Zrezygnowany, skulił się na wielkiej, na wpół zanurzonej w wodzie płycie. Nie wiedział, co robić. Dokąd miał iść? Wracać? Po śmierć?

Nagle, gdy rzucił wzrokiem na morze, skamieniał. Tuż obok głazu, na którym stał, widniał w wodzie podłużny kształt, jarzący się słabym, bladym światłem. Przetarł oczy, niepewny, czy nie śni. To był stopień. Dalej, w głębinie, zobaczył inne. Schody... Schody w głąb morza! Opalizujące słabym, błękitnawym blaskiem stopnie! Pochylił się nad nimi, prawie dotknął głową wody. Stopień wykonany był z jakiejś jasnej, fosforyzującej substancji. Schody w głąb oceanu!? Wytężył wzrok, ale widział tylko zarysy dwóch następnych, położonych niżej. Dalej była tylko ciemność morza. Co mogło znajdować się tam, w głębi?

I nagle, nie wiedzieć skąd, Eckhard poczuł wielką ochotę, żeby to zbadać. Teraz, albo nigdy. Żeby na chwilę schować głowę pod wodę i otworzyć oczy. Mógł tak uczynić. W końcu – cóż miał do stracenia. Postawił nogę na pierwszym ze stopni. Długo namyślał się. Uniósł stopę, a potem zamrugał oczyma. Stopień zniknął! Po prostu jakby rozpłynął się w wodzie. Pozostał tylko ten, który był niżej. Eckhard zrozumiał wszystko w jednej chwili. Te kamienie musiały być magiczne. Znikały w miarę, jak się po nich schodziło. Znaczyło to, że ktokolwiek zszedłby na dno morskiej otchłani, nie miałby jak wrócić na powierzchnię...

Zamarł. A gdyby stawiać nogę na co drugim stopniu? To była myśl; zresztą i tak bezsensowna. W końcu ile mógł wytrzymać pod wodą? Może minutę. Poza tym mógł tylko popatrzeć w mrok. Co mogło kryć się tam, niżej? Niewątpliwie rozwiązanie całej tajemnicy.

Stał tak, rozmyślając i nagle poczuł coś dziwnego. Zapach... Wydobywał się jakby spod wody... Spod wody? Nie, to było niemożliwe. Wciągnął go w nozdrza – aromat jakby przewiercił mu głowę. Był taki sam, jak ten z opuszczonej, starej rudery na Starych Dokach. Miał iść? Ciemna toń morza przyciągała go z dziwną siłą. Ostrożnie postawił nogę na następnym stopniu. Woda nie była tak zimna, jak mu się zdało w pierwszej chwili. Zrobił drugi krok – sięgnęła mu do piersi. Stopień, z którego zszedł – zniknął, ale ten, który pominął, nadal świecił słabym blaskiem.

Zszedł jeszcze niżej. Zaczerpnąwszy powietrza, schował głowę pod wodę. Nie była lodowata. Wprost przeciwnie – przejmowała jakimś wewnętrznym ciepłem. Nie zobaczył nic. Ciemność, ale głębiej było jakby jaśniej. Schody prowadziły w głąb morza, ciągnęły się chyba do samego dna. Iść, czy nie iść? Nie wiedział. Wymacał rękojeść miecza. I nagle... Nagle uświadomił sobie, że coś jest nie tak. Stał na tym stopniu bardzo długo... Dłużej, niż starczyłoby mu powietrza w płucach...

Oddychał... Nie dusił się! Mógł obejść się bez powietrza! To było niesamowite... Ostrożnie wciągnął wodę do płuc. Nic się nie stało.

Serce biło mu mocno, gdy schodził niżej i niżej. Zapadł w mrok, spowity wodorostami, wokół niego przemknęły szybko jakieś meduzy, prysnęły na boki spłoszone ryby. Morze wchłonęło Eckharda ze szczętem. Napełniło całego. Nie widział nic. Skupił się tylko na jednym – żeby stawiać nogę na co drugim stopniu. Jego ruchy były bardzo powolne, ociężałe – tak spowalniała go woda. A potem wyszedł z mroku, zobaczył dno morza, jasny piasek, upstrzony wielkimi, mieniącymi się kolorowo muszlami i zwojami wodorostów. Światło było wszędzie, oblewało wszystko dokoła, miękkim, nieziemskim, zielonkawo–złotym blaskiem. Nie widział jego źródła. Zdawało się być wszędzie, w każdej cząstce wody, która otaczała Eckharda. Powoli zszedł ze stopni i ruszył wolno, otoczony rojami wirujących bąbelków.

I oto dostrzegł... Miał przed sobą wielki, czarny wrak, leżący na dnie morskiej otchłani. Bryg Riesego. Wyraźnie widział stare, oplątane wodorostami maszty, puste otwory po bulajach, zbutwiały pokład, potargany takielunek. Na rejach widniały strzępy gnijących żagli. Szedł ku statkowi. Coś pociągało go ku niemu z niezwykłą siłą. Bryg zdawał się być zupełnie opustoszały...

Eckhard zbliżył się wolno do burty. Uchwycił spuszczony strap i na poły idąc, na poły unosząc się, dotarł na górę. Przełożył nogi przez reling i stanął na śródokręciu. Rozejrzał się bezradnie. Wszędzie leżały zwoje poskręcanych lin, strzaskane stengi, połamane bale i deski. Obrócił się w stronę dziobu.

– Witam, witam, panie Eckhard.

Drgnął, zatrząsł się nerwowo. Ten charkotliwy głos, zniekształcony przez wodę, zahuczał jak grom. Odwrócił się. Za nim stał Riese. Poznał go od razu, dokładnie widział jego twarz, a raczej okrywającą ją napiętą, wysuszoną skórę. Olbrzymie, białe jak u śniętej ryby oczy wpatrywały się prosto w źrenice Eckharda, a długie, siwe włosy rozfalowały się pod szerokim rondem kapelusza. Skłonił się mężczyźnie.

– Więc wreszcie przybyłeś – powiedział. – Spodziewałem się ciebie. Zresztą, nie miałeś innego wyjścia. Dobrze, że przyszedłeś. Przykro byłoby nam cię zabić. Jesteś dla nas... bardzo cenny.

– Panie Riese – powiedział cicho Eckhard. – Wiem, że jestem zgubiony, ale muszę znać prawdę. Chcę wiedzieć wszystko. Co robisz z ludźmi, kapitanie. Wpadłem w twoje sidła, ale umowy dotrzymywałem, dopóki mogłem. Co z nimi uczyniłeś?

Tamten roześmiał się głośno. Eckhard zobaczył dziwny, złowieszczy błysk w jego oczach. Riese podniósł do twarzy ręce w skórzanych rękawicach.

– Chodź ze mną – wycharczał. Jego głos dudnił pod czaszką, przerażał. Eckhard ruszył za kapitanem. Podeszli do burty. Riese wskazał w oddali skupisko szarych kształtów. Eckhard wytężył wzrok; z tej odległości mógł rozróżnić tylko plątaninę cieni i skał, ale potem znieruchomiał. Zobaczył kamienne tablice, pokryte zwojami wodorostów, regularne zarysy zwalonych kolumn i wielkich głazów, stanowiących kiedyś ściany budowli, wielkie arkady z tajemnymi płaskorzeźbami... To był początek miasta... Miasta ukrytego w mroku morskiej głębi...

– Miasto... – wyszeptał cicho. – Miasto na dnie morza...

Riese roześmiał się cichym, złowieszczym śmiechem. Ze swoją pomarszczoną twarzą wyglądał jak trup... I chyba... był nim od ponad trzydziestu lat.

– Wiesz, kim jestem? – zapytał. – Nazywali mnie demonem... Ale ja zostałem tylko sługą. He, he, he... Nie było nigdy lepszego kapitana ode mnie. Mówili, że zatonąłem, ale ja byłem sprytniejszy... Wiedziałem, jak się urządzić...

Zaśmiał się znowu. Eckhard wpatrywał się weń z przerażeniem. W słowach kapitana wyczuwał jakąś wielką, straszną tajemnicę, nie przeznaczoną dla uszu człowieka.

– Głupcy, głupcy, głupcy... Wy, ludzie, myślicie sobie, że Chaos przenika tylko tam, na górę... Ale nie wiecie... Nie wiecie wcale, co dzieje się na morskim dnie. To miasto... Należało kiedyś do was, ale zatonęło. Świetny to dla nas przyczółek. Nie wiecie... Nie myślicie nawet ile mutacji powstało tutaj, w głębinach. Ale ja wiem... Bo już nie jestem kapitanem Riese... Bo dołączyłem do tych, do których i wy musicie dołączyć...

– Więc kim jesteś?!

Riese wyciągnął przed siebie dłoń w skórzanej rękawicy. Ściągnął ją powoli. Eckhard zadrżał. Riese nie miał normalnej dłoni. Była zdeformowana, tak, jak czynił to Chaos. Sześć palców łączyła gruba błona pławna, a na ich czubkach zaczęły już kiełkować szpony... Dłoń, aż po łokieć, była srebrzysto–perłowa... Pokrywała się drobną łuską...

– Ja jestem z tymi z dna – powiedział Riese ze złośliwym uśmiechem. – Chociaż byłem żeglarzem, he, he, he... możesz nazwać mnie wojownikiem Chaosu. I ty będziesz nasz. W głębinach powstają inne mutacje. W końcu musimy opuścić ocean, aby połączyć się z naszymi braćmi z północy. Ląd jest nasz. Musimy go zdobyć. W tej formie, jaką mamy na dnie, nie możemy na niego wyjść... Dlatego właśnie potrzebujemy waszych ciał do przemiany.

Eckhard milczał. Spojrzał na miasto i aż zadrżał na myśl o tym, co mogło ukrywać się wśród tych pradawnych, ludzkich ruin. Jakie potwory, jacy słudzy Chaosu tam przebywali?

– Jak.. Jak to robicie? – zapytał w końcu.

– To dar jednego z bogów Chaosu. Zmieniamy się. Każdy z nas przekazuje waszej istocie swoją esencję, najważniejszą cząstkę swojego jestestwa, pamięć i świadomość. Sam ginie, ale korzystając z postaci mieszkańca lądu zaczyna się zmieniać tak, aby mógł tam żyć. To następuje powoli... Najpierw ręce. Dopiero po kilku latach dalej... Coraz szybciej – Eckhard zadrżał, spojrzawszy na jego zdeformowane dłonie. Jeżeli tak wyglądały same ręce, to jak ohydna musiała być reszta tego, w co zmieniał się Riese... Głębiny Starego Świata ukrywały jeszcze jedną tajemnicę Chaosu...

– Więc po to kupowałeś u mnie ludzi... – wyszeptał. – Aby twoi ziomkowie mogli się w nich zmienić... Ale dlaczego ich po prostu nie porywacie?

– Przemiana może zacząć się tylko w wodzie. Dopiero potem możemy wyjść na ląd. Nawet tam przez pierwsze lata jesteśmy bardzo słabi, ledwo trochę silniejsi niż wy. Nie wszystko jeszcze gotowe... Dopiero za parę lat...



– Po co mi to mówisz?! – krzyknął Eckhard. – Co się stanie ze mną?

– Jesteś niezły... Nie dałeś się zabić... Dobrze cię mieć po swojej stronie. Świetnie walczysz, masz spryt jak niewielu spośród ludzi. I masz też coś, co można nazwać szczęściem. Twoje ciało jest bardzo cenne. Oddaj się Chaosowi... Oddaj się wirowi pierwotnej magii! Chodź ze mną!...

Eckhard poczuł na plecach dotknięcia mocnych ramion. Obejrzał się; za nim stało dwóch rosłych marynarzy. Jeden miał dziwnie zniekształconą głowę... Szczęki wysunęły się do przodu, przekształcając w rogowy dziób, włosy wypadły, a na środku czoła wyraźną wypukłością rysowało się trzecie oko.

– Chodź z nami – powtórzył Riese. Eckhard ruszył za nim. Riese zatrzymał się nad jedną ze schodni. Za kratą wisiał złowieszczy mrok, którego nie rozpraszała ani jedna smuga blasku. Kapitan odemknął ją i wkroczył na schodki. Zeszli w dół, na pierwszy podpokład,

potem na drugi. Wszędzie było pusto, wszędzie widniały ślady zniszczenia. Wzdłuż trapów pływały ryby; wodorosty i pył falowały zgodnie z ruchem wody. Ostrożnie zeszli jeszcze niżej. Tu panował słaby blask. Trupia poświata przesączała się przez dziury w kadłubie okrętu. Na środku, zaraz za schodnią, widniała w dnie wielka dziura o poszarpanych brzegach – naturalny otwór jaskini na morskim dnie, na którym osiadł okręt. Czarna otchłań zdawała się nie mieć końca... Eckhard zamarł. To wszystko było jakby snem...

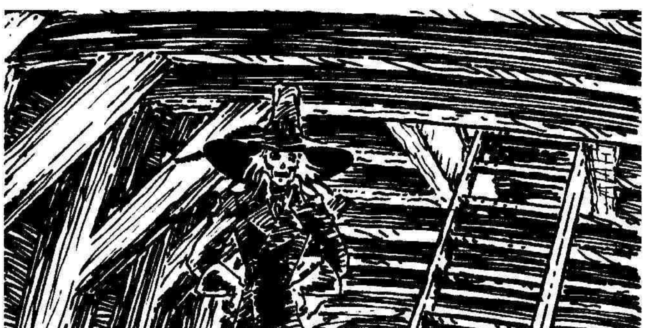
– Dostąpisz wielkiego zaszczytu – powiedział Riese martwym głosem. – Twoje ciało będzie należeć do jednego z naszych braci... To potrwa krótko... Wystarczy, że chwyci cię kłami... Zaraz potem zginie, a jego jaźń wcieli się w to, co ugryzł...

Eckhard milczał. Zamienił się w słuch i spojrzał w dół. Na dole, w czarnej czeluści, rozległ się jakiś szmer zwielokrotniony gromowym, zniekształconym przez wodę echem. A potem... Eckhard miał wrażenie, że coś zbliża się doń z głębi mrocznej studni... Obejrzał się na Riesego. On i jego majtkowie wpatrywali się weń z wielką uwagą... Czekali... Czekali, aż stanie się jednym z nich. Spojrzał na ściany statku, jakby w poszukiwaniu drogi ucieczki. Przez dziury w kadłubie mógł od biedy przecisnąć się na zewnątrz...

– Porzuć nadzieję, Eckhard – odezwał się Riese. – Przecież widziałeś, że schody zniknęły, gdy po nich zszedłeś. Nie możesz uciec... Jeżeli spróbujesz popłynąć w górę, udusisz się...

Coś nagle przeskoczyło w umyśle Eckharda. Obrócił się ku tamtemu. On nie wie, że schodziłem co drugi stopień! – błysnęło mu w głowie.

– Patrz! – zakrzyknął Riese i wskazał otwór. Eckhard zrozumiał, że to już nadeszło. Wytężył wzrok; usłyszał wzmocnione, zwielokrotnione przez wodę drapanie, szelest i chrobot. Czekał, cały drżący, na to, co miało nadejść... Coraz szybciej i szybciej... Wiedział, że zobaczy coś, co stanowi najgorsze wynaturzenie Chaosu na Starym



Świecie... Wyobraźnia podsuwała mu setki, tysiące przerażających twarzy, kształtów, ale wiedział, że wszystkie mogły być zbyt piękne, zbyt łagodne w porównaniu z tym, co z tych zapomnianych przez bogów podziemi miało ku niemu wypełznąć... A potem coś wynurzyło się z mroku i Eckhard wrzasnął... Nie mógł tego wytrzymać. Rzucił się do ucieczki, tak szybko, jak tylko mógł. Woda krępowała jego ruchy, gdy przecisnął się przez jedną ze szczelin w kadłubie „Olriona" i – przeklinając ową powolność ruchów – rzucił się w stronę skały Wichrowego Ostrowu. Riese nie zatrzymywał go. Wybuchnął śmiechem.

– Nie uciekniesz! – krzyknął złowrogim głosem. Ale Eckhard znajdował się już daleko. To, co zobaczył było jak złowieszczy koszmar, jak sen. Przerażony, przygryzając wargi aż do krwi, parł przed siebie, zmagając się z morzem. Chciał uciec. Tym bardziej, iż to, co widział... Gdy patrzył w czarny otwór spodziewał się bogowie wiedzą jakiego potwora, a tymczasem zobaczył coś zupełnie innego...

To było wielkie... Nie znajdował podobieństwa do żadnego znanego sobie stworzenia... Potężne monstrum – jak to zwać – wielka, biaława masa – półmaterialna, półwidzialna, a przecież cielesna, zjeżona setkami białawych, twardych macek i rogów niczym pozwijany kłąb galaretowatych nici... upstrzona miriadami fosforyzujących jak ogniki oczu... I w środku... Krocionóg, ośmiornica... I w środku jakby pół ludzkiego oblicza ze szczęką pełną ostrych, białawych ząbków... To był obłęd! A dalej, za tamtą, widział jeszcze inne, pełne trąb i macek, wici, wielkich, galaretowatych skrzel i pulsujących rytmicznie kłębów nici.

Usłyszał obok siebie świszczący oddech.

– Nie uciekniesz! – wybuchnął Riese. – Nie próbuj tego. Przecież nie masz jak...

Dobywając wszystkich sił, Eckhard podwoił wysiłki. Nie posuwał się szybciej niż zwykły piechur... Ale szedł do przodu. A potem ujrzał tuż przed sobą lśniące zarysy prowadzących w górę schodów. Ruszył ku nim, niemal płynąc, rozgarniając wodę rękoma...

Riese zawył. Zrozumiał, że nie docenił Eckharda. Prześcignął go z wysiłkiem, zastąpił mu drogę i chwycił miecz. Mężczyzna porwał za własny. Odbił pierwsze, wolne cięcie tamtego. Uderzył. Riese odparował cios z łatwością. Z tyłu doszedł trzask kruszonego drewna... Eckhard wiedział, że to coś z groty wydostało się ze statku i teraz płynęło w ich stronę.

Ciął przeklętym, wolnym ruchem jeszcze raz i jeszcze... Riese odbił wszystkie uderzenia... A wtedy Eckhard pchnął. Tym razem opór wody był mniejszy. Ostrze wbiło się w szyję tamtego. Riese szarpnął się wstecz, chwycił ostrze zniekształconą dłonią, a wtedy Eckhard, pozostawiając miecz w jego ręku, skoczył na schody. Zaczął wstępować na kolejne stopnie... Usłyszał kolejny okrzyk Riesego, a potem coś, co zmroziło mu serce i niemal dodało skrzydeł. Szum. To nadpływało z dużą szybkością... Wiedział, co to było... Słyszał szmer, jakby tysiąca frunących ptaków... Zbliżał się. Było w nim coś z dźwięku, jaki wydaje wzburzone morze w pochmurne dni i wiedział, że jeśli przeżyje nigdy nawet nie spojrzy na ten przeklęty żywioł...

Podwoił wysiłki. Stopnie zdawały się nie mieć końca. Był coraz wyżej i wokół niego zaczęło robić się coraz ciemniej. Jeszcze tylko chwila... Szum zbliżał się. Eckhard nagle poczuł w sobie dziwną chęć obejrzenia się za siebie, spojrzenia w tył na jedno krótkie mgnienie oka... Stłumił to w sobie z najwyższym wysiłkiem...

– Nie oglądaj się! Nie oglądaj się! – coś zawyło mu prosto do ucha. Woda krępowała ruchy. Pełzł jak ślimak, a tamto płynęło niczym błyskawica...

Jeszcze tylko kilka chwil... Już widać jaśniejszą powierzchnię morza. Jeszcze tylko chwila! Szum był tuż, tuż... Eckhard wiedział już, że nie zdąży...

Jeszcze moment. Aby nie dać się ugryźć. Był już przy powierzchni, miał jeszcze szansę, gdy nagle poczuł na prawej ręce dotyk czegoś śliskiego, mokrego, ale i palącego jak płomień... Ból był straszny.

– Eckhard, jesteś nasz! – usłyszał okrzyk Riesego, dochodzący tam, z dołu, z dna przeklętej, morskiej otchani...W tej samej chwili jego głowa wynurzyła się na powierzchnię. Uchwycił brzeg kamiennej półki i w jednej chwili wyskoczył na górę, a potem z wrzaskiem popędził tam, gdzie czekał Gryndza.

❖

W milczeniu siedział przy stole w swoim pensjonacie. Nie wiedział, co robić. Wszystko było piekielne skomplikowane...

Raz jeszcze podniósł rękaw i spojrzał na przedramię. Ogniwa kolczugi wbiły się głęboko w ciało, ale dobra stal wytrzymała. Na skórze miał wielki, rozlany siniak, lecz zęby tajemniczego stwora chybiły celu, ześlizgując się po stalowych ogniwach. Nie został ukąszony. Stwór nie wszedł w niego tak, jak mówił Riese. Ale z drugiej strony tamten był chyba przekonany, że tak się stało...

Co robić... Czekać, zanim odkryją, że jednak nie jest jednym z nich? Nie, nie mógł tego zrobić. To byłoby szaleństwo. Tym bardziej, że okpił ich... Udało mu się.

Wolnym ruchem sięgnął na blat stołu i wziął z niego parę mocnych, skórzanych rękawic. Oszukać Chaos? Można było spróbować. Riese mówił, że przemiana miała następować powoli. Myśleli, że stał się jednym z mutantów. Niechże zatem tak będzie. Może przynajmniej zostawią go w spokoju.

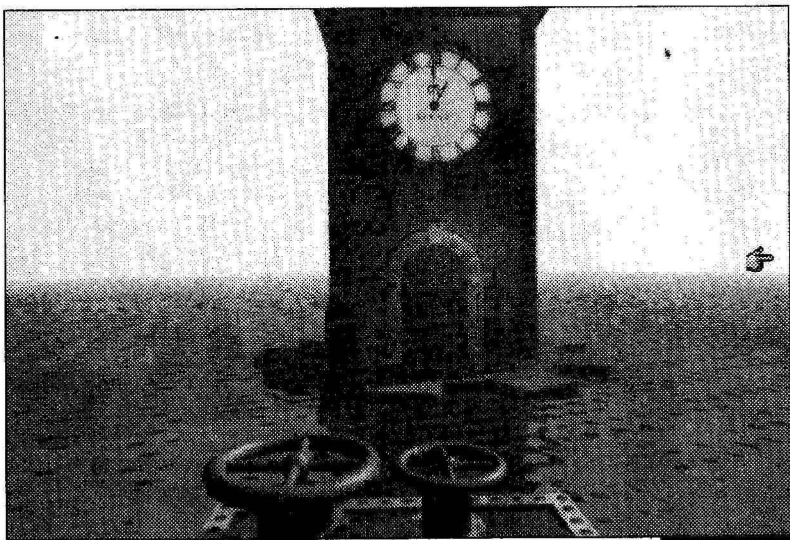
Włożył rękawice. Nie chciał nawet myśleć, ilu z tamtych było w mieście. Riese powiedział, że zmieniają się bardzo powoli. Ma przed sobą kilka lat, zanim odkryją, że jednak ich okpił. Ma bardzo dużo czasu. A potem... No cóż, musi wymyślić coś jeszcze.

TOP SECRET

Rzut okiem za miedzę

Z nieznanych mi przyczyn, moi redakcyjni koledzy goszcząc na tych łamach przedstawiają wyłącznie gry RPG i strategiczne. Rozumiem doskonale, że tego typu produkcje są Wam najbliższe, zacni Czytelnicy "Magii i Miecza", jednak przypuszczam, że pasjonuje Was też szeroko pojęta fantastyka. Tak więc tym razem redakcja "Top Secret" wyrwie Was z doskonale Wam znanego obszaru RPG i strategii i zabierze w podróż po krainach obcych, acz sąsiednich.

Trudno mi na jednej stronie przedstawić wszystkie gry, które mają w sobie wątek fantastyczny - jest ich olbrzymia liczba. Obiecuję jednak, że kiedyś się o taki rys pokuszę. Na razie, pozwolę sobie napisać o dwóch produkcjach, które ostatnio chwyciły za moje odporne na wzruszenia, było nie było profesjonalne (cha! cha!), serce. Są to gry "Myst" i "Lawnmover Man". Jeśli chodzi o tematykę, nie mają one ze sobą wiele wspólnego. Podobnie, jeśli chodzi o technikę wykonania i wszystkie inne cechy. Poza jedną - nośnikiem. O tym jednak powiem szerzej na końcu.



Zacznijmy od "Mysta". Jest to gra co się zowie wspaniała. Zostajesz w niej rzucony na tajemniczą, bezludną wyspę. Po co? Kiedy? Gdzie to się właściwie dzieje? Nie wiadomo. Nie odpowie też na te pytania instrukcja... Dlaczego? Ano, zadrukowana jest w niej tylko pierwsza strona, zaczynająca się wiele mówiącym zdaniem "Wyobraź sobie, że Twoja pamięć to biała karta, zaś jedyne doświadczenia jakie będą Ci pomocne, to te, które zdobędziesz". Dalej jest już tylko kilkadziesiąt stron poliniowanego papieru na których można owe doświadczenia spisywać.

Tak więc rozpoczynasz swoje spacery po wyspie, w trakcie których odkrywasz kolejne dziwaczne przedmioty i budowle, świadczące o sporym stopniu rozwoju technicznego ich budowniczego. Jest tam planetarium, początkowo wyglądające na maszynę czasu, jest rakieta, są jest wreszcie biblioteka, w której czytając książki z półki powoli dowiadujesz się szczegółów tworzenia infrastruktury, którą widzisz. Związki pomiędzy działaniem poszczególnych maszyn są przedziwne - np. duże znaczenie przy odpalaniu poszczególnych urządzeń ma rodzaj dziwacznej klawiatury, który znajdujesz wchodząc do... kominka w rzeczonej bibliotece.

Jednak owa fascynująca sceneria i fabuła to tylko część rewelacji pod nazwą "Myst". Jej nie mniej ważnym elementem jest grafika. Owa gra reklamowana jest jako surrealistyczna i nie ma w tym cienia przesady. Jak widać, surrealistyczna jest fabuła, równie surrealistyczna jest genialnie zrobiona grafika (prace trwały ponad 2 lata!), której nędzne szczątki widzicie na tej stronie. Na obrazkach mało się rusza, zaś przejścia pomiędzy nimi są skokowe, ale to tylko dodaje artystycznego smaku tym dziełom.

We wszystkich poczynaniach towarzyszy graczowi specjalnie dobrana, tajemnicza muzyka, która niezwykle udanie komponuje się z innymi elementami gry.

Kolejną grą, która niezwykle mi się spodobała, jest "The Lawnmover Man" - czyli "Kosiarz Umysłów". Gra nie jest prostym przeniesieniem filmu "na procesor", bowiem umiejscawia gracza między częścią pierwszą, którą zapewne widziałeś, a drugą, która ma powstać. Otóż dr Angelo, wraz ze swoją przyjaciółką i jej synem zostaje wciągnięty przez Jobe'a (czy właściwie już Cyber Jobe'a) do cyberprzestrzeni, gdzie, jak pamiętamy, sam główny bohater przeniósł się w końcówce filmu. Ponieważ Jobe ma żal do dr Angelo, poddaje go podobnym próbom, jakie przechodził w filmie. Tak więc, aby przeżyć, musimy uciekać przed gigantyczną kosiarką (the Great Red, też jedno z wcieleń Jobe'a), lecieć w cyberprzestrzeni czy też rozwiązywać zagadki, np. wybierając ze zbioru element nie pasujący do pozostałych. Całość widzimy z rozmaitych ujęć (zresztą część "rozrywek" jest powtórzona później w grze, z dodatkowym utrudnieniem w postaci zmiany kamer). W przerwach pomiędzy epizodami pokazywane są fragmenty filmu, a jest ich w sumie około 20 minut! Choć oprawa może nie jest genialna, to z pewnością bardzo dobra i stanowi najlepszą i bardzo udaną próbę przedstawienia cyberprzestrzeni.



Najbardziej fascynującą rzeczą w obu tych grach jest jednak nośnik. Bowiem owa wspaniała komasacja pierwszorzędnych: grafiki, muzyki i animacji była możliwa jedynie dzięki temu iż każda z tych produkcji liczy sobie trochę ponad 550 MB i upchnięta jest na dysku CD-ROM. Nazwa ta zapewne obiła się Wam już o uszy (serdecznie przepraszam wszystkich, którzy w tym momencie zaklęli i powiedzieli: "Za kogo on mnie ma!"). To co o CD-ROM-ach warto wiedzieć, gdy się jest graczem, to to, że jest to technologia pozwalająca na zapisanie na dysku ok.600 MB informacji (dla porównania dyskietka ma 1,44 MB zaś przeciętny twardy dysk 250 do 300). Niestety, informację taką daje się jak na razie tylko odczytać (do nagrywania służą specjalne tłocznie, podobne do tych, jakimi tłoczy się płyty kompaktowe z muzyką). Jednak wada ta w żadnym razie nie przeszkadzają wykorzystywać CD-ROM-ów do gier.

Początkowo mieliśmy do czynienia z CD-ROM-owymi wersjami gier dyskietkowych, przerobionymi w ten sposób, że na początku dodany był ładny filmik, a w trakcie gry wszystkie teksty nie były pisane na ekranie, lecz mówione przez aktorów. Frustrowało to nielicznych wówczas (a niewiele liczniejszych i teraz, przynajmniej w Polsce) posiadaczy czytników CD-ROM, bo jak ktoś "to" kupił za kilka milionów (najtańsze kosztują teraz 3, 5) i grę za milion to liczy na więcej. Jednak produkcje takie, jak tu właśnie opisane, pokazują, że gry na kompaktach "przechodzą do ofensywy" i otwierają przed autorami zupełnie nowe perspektywy.

Zresztą, zamiast zakończenia opowiem króciutko o mającej się lada chwila pojawić grze "Wing Commander III": 2 godziny filmu z Markiem Hamillem w roli głównej, 4 dyski CD-ROM i budżet 3 mln. $. I co Wy na to...

Alex
(okolicznościowo
bez Gawrona)

UWAGA! UWAGA!

REDAKCJA „MAGII I MIECZA"

OGŁASZA KONKURSY NA:

SCENARIUSZ

Warunki konkursu:

1. Scenariusze muszą być wcześniej nie publikowanymi, całkowicie oryginalnymi pracami polskimi.
2. Objętość scenariusza nie może przekraczać 40 stron znormalizowanego maszynopisu (60 znaków w wierszu, 30 wierszy na stronie).
3. Scenariusz musi być przystosowany do rozegrania w JEDNYM z dwóch systemów: **Kryształy Czasu** bądź **Warhammer Fantasy Role Play**.
4. Przy ocenie scenariusza będą brane pod uwagę: oryginalność fabuły, poprawność literacka, jakość opisu, stopień zgodności scenariusza ze światem gry, opis bohaterów niezależnych i sposób nagradzania graczy.
5. Prace konkursowe przyjmowane będą do dnia 31. III. 1995 roku.
6. Ogłoszenie wyników konkursu będzie miało miejsce w numerze 4/95 „Magii i Miecza".
7. Najlepszy scenariusz zostanie uhonorowany nagrodą w wysokości 5 000 000 zł.
   Miejsca drugie i trzecie nagrodami w wysokości odpowiednio 2 500 000 i 1 000 000 zł.
8. Ponadto trzy najlepsze prace zostaną opublikowane na łamach „Magii i Miecza" bądź „Magii i Miecza - Labirynt" (z czym związane jest osobne wynagrodzenie). Dodatkowo istnieje możliwość nawiązania stałej współpracy z autorami.

Redakcja zastrzega sobie możliwość nie przyznania nagród tak w jednym, jak i drugim konkursie.

GRAFIKĘ

Warunki konkursu:

1. Zgłoszone do udziału prace nie mogą być pracami wcześniej publikowanymi.
2. Prace mogą być wykonane dowolną techniką maksymalny format A4.
5. Można nadsyłać maksimum 7 prac.
6. Najlepsze prace zostaną opublikowane na łamach miesięcznika „Magia i Miecz", a ich autorzy otrzymają wynagrodzenie wg stawek autorskich oraz możliwość nawiązania stałej współpracy z redakcją.

THRUD Pierwociny

Niech będzie Ci wiadomym, O Czytaczu, iż wiele lat po wydarzeniach w tej Kronice uwiecznionych, poprzez liczne Czyny o Wielkiej Odwadze i Innych Przymiotach Świadczące oraz kilka szczęśliwych Nocy przy Pokerze, Thrud Barbarzyńca został Najmiłościwiej Panującym Królem Thrudem.

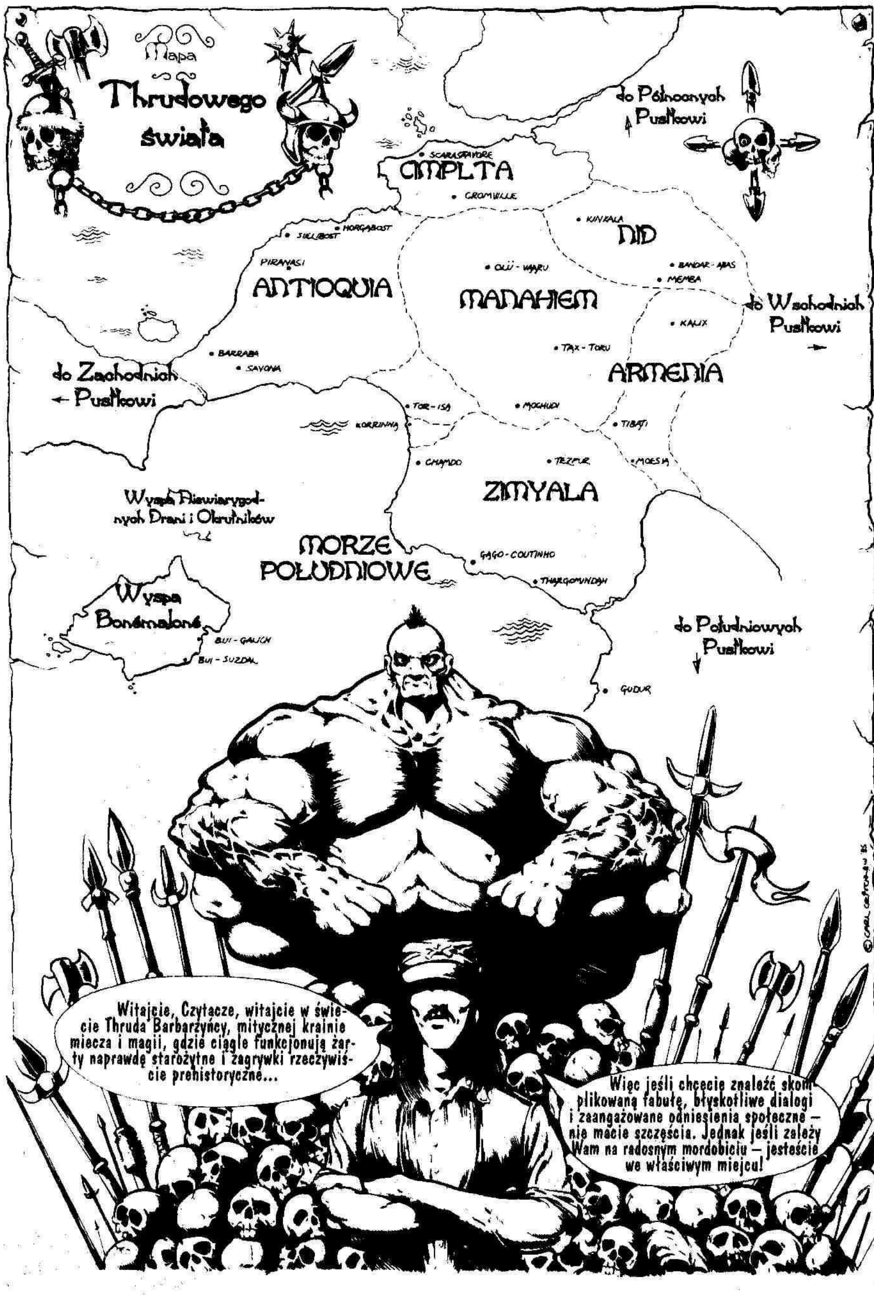
Niestety, nasz Ukochany Heros wkrótce stwierdził, iż przyziemne obowiązki z Królowaniem związane niezbyt do Jego Osobowości przystają. A to z przyczyny, iż niewiele miał okazji, żeby Walczyć, Uśmiercać, Okaleczać czy choćby Niszczyć cokolwiek; nawet niewolników swoich zmuszony był Zostawiać w Spokoju. Przeto w następstwie owego stał się jakby Skłonny do Nadmiernej Irytacji, oględnie rzekłszy.

Zrozumiałe, iż liczni Mędrcy jego Królestwa zaczęli się Nieco Martwić. Posiadanie 150-kilogramowego barbarzyńcy o Mózgu, aspirującym wielkością do rozmiarów orzecha włoskiego jako Boskiego y Absolutnego Władcy królestwa o wielkości Zachodniej Europy jest niedogodnością samo w sobie. Jednakże gdy Jego Wysokość dzień cały siedzi na swym Tronie ze Wzrokiem Błędnym, zgrzytając Zębami i bez końca mrucząc „Bić! Rąbać! Gwałcić! Niszczyć!" pod swym Nosem, na Wielkie Trudności narażeni są ci, którzy udane Bale i Przyjęcia oraz inne Towarzyskie Wydarzenia na dworze starają się zorganizować.

Tak więc stało się, jak stać się musiało i Najmądrzejsi z Mądrych całego Królestwa w kupę się zebrali, by uknuć Spisek, mający ich Monarchę Szczęśliwym uczynić. Uradziwszy, wyznaczyli Najmądrzejszego spośród swego grona, by badania przeprowadził i stworzył Opasłe Tomy, zawierające opisy Czynów Legendarnych i Epickich Bitew, które za przyczyną Sławnych Herosów całego królestwa się dokonały. Siedem Lat tomy owe były tworzone, Siedem Lat zajęły Badania Skrupulatne w najbardziej odległych (i najbardziej słonecznych, dziwnym zrządzeniem losu) Zakątkach Krainy – Siedem Lat, podczas których wszyscy pozostali w stolicy Czoła musieli stawić zgrzytającym zębom, błędnemu wzrokowi i mamrotaniu swego Ukochanego Suwerena.

Wreszcie praca została wykonana i opalony od słońca Mędrzec powrócił do stolicy pośród Okrzyków Radości i Powiewania Chusteczkami, żeby przystąpić do Przedstawienia swego Dzieła.

Jednakże, mimo Umysłów niezgłębionych, Mędrcy królewscy i nadworni nie wzięli pod uwagę jednego Niezmiernie Ważnego Czynnika: Jego Królewska Wysokość nie potrafi przeczytać jednego nawet Słowa, ni Litery. I z tym już Nic się Nie Dało Zrobić – Najmądrzejsi z Mądrych stanęli przed koniecznością Przeczytania Mu Wszystkiego Na Głos. Zrezygnowani, Chrząkaniem przeczyściwszy gardła w przewidywaniu nadchodzącej Długiej y Ponurej Nocy, rozpoczęli Opowieść...




I TAK OTO, PO DŁUGICH BADANIACH, STARY MĘDRZEC ROZPOCZĄŁ PRACĘ NAD DZIEŁEM... A OTO CO NAPISAŁ W ROZDZIALE O NAJPOTĘŻNIEJSZYM ŻYJĄCYM WOJOWNIKU...
NA DALEKIEJ PÓŁNOCY, Z DALA OD WSZELKICH ZNANYCH CYWILIZACJI, DRUŻYNA NAJEMNIKÓW ZGUBIŁA SIĘ PODCZAS WAŻNEJ ZWIADOWCZEJ MISJI
CZY JESTEŚ PEWIEN, ŻE TO JEST DROGA DO PUBU?
ZAMKNIJ SIĘ I IDŹ DALEJ!
OCZYWIŚCIE BYLI ZASKOCZENI TYM, ŻE NATRAFILI NA MAŁĄ WIOSKĘ, NIEPODOBNĄ DO NICZEGO, CO WIDZIELI WCZEŚNIEJ.
OTO JESTEŚMY!
STUL PYSK!
NIE WYGLĄDA MI TO NA WESOŁY PUB!
ZMĘCZENI, ZMARŹNIĘCI I GŁODNI ZDECYDOWALI SIĘ POSZUKAĆ SCHRONIENIA W OSŁONIĘTEJ, DZIWNEJ WIOSCE LEŻĄCEJ PRZED NIMI. ZRROBILI TO PRZEDE WSZYSTKIM DLATEGO, ŻE JUŻ PRAWIE OD MIESIĄCA NIEWIDZIELI UBIKACJI W BUDYNKU!



C.D.N.astąpi, oczywiście...

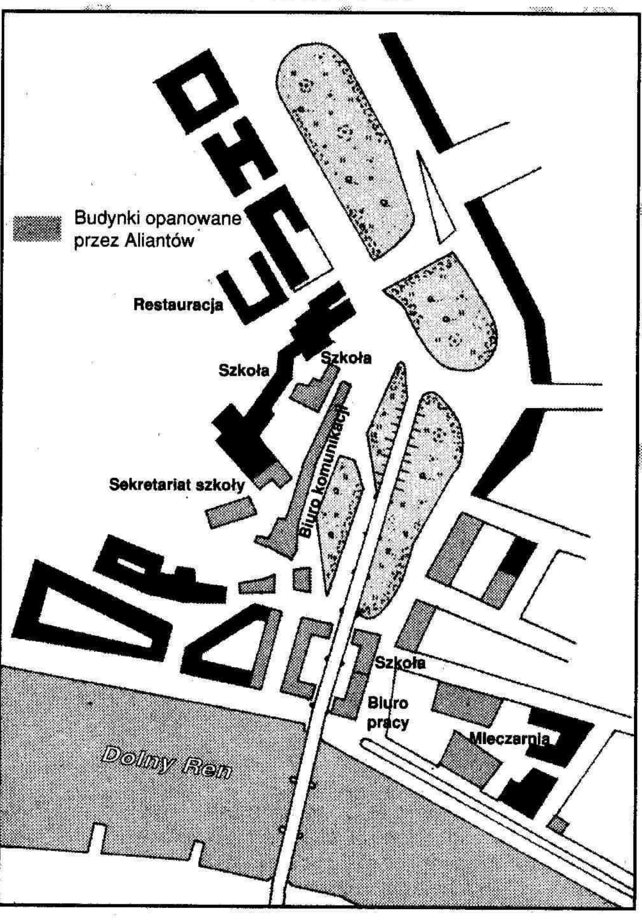
ARNHEM

CZYLI JAK NAJLEPIEJ WYKOŃCZYĆ WŁASNYCH ŻOŁNIERZY

„W bitwie pod El-Alamein Montgomery wygrałby, czy by tego chciał, czy nie. W operacji Market-Garden, gdzie należało pomyśleć, wygrać nie był w stanie".

Dysponując takimi wojskami, jak jednostki spadochronowe, można napsuć nieprzyjacielowi sporo krwi, zrzucając je na jego tyły. Lecz sukces takiej operacji polega nie tylko na tym, by spadochroniarzy zrzucić, i by stali się oni w mgnieniu oka chłopcami do bicia (doskonałym przykładem takiej taktyki zastosowali Brytyjczycy w bitwie o Arnhem), lecz na tym, by strona desantująca przejęła jak najszybciej inicjatywę i wykorzystała element zaskoczenia. Przyglądając się działaniom brytyjskiej 1 Dywizji Powietrzno-Desantowej (1 DPow.-Des.), w pierwszych godzinach desantu 17 sierpnia widać od razu, że cały zamysł operacji oparty był raczej na chęciach niż na możliwościach. Śmiem twierdzić, że nawet desant bezpośredni na same mosty nie przyniósłby 80% strat, a takie poniosła dywizja Urquharta w ciągu kilku dni walk w okolicach Arnhem, jak też w samym mieście. Oczywiście znawca tego tematu zwróci mi szybko uwagę, że straty brytyjskie spowodowane były w głównej mierze brakiem współdziałania z XXX KA generała Horrocksa (brak odsieczy). Lecz mimo braku łączności z lądową częścią operacji, 5 tysięcy spadochroniarzy wokół mostu (w mieście) utrzymałoby się dłużej niż 10 tysięcy na obszarze niezabudowanym (założyłem, że straty bezpowrotne przy desancie wyniosą 50%). Oczywiście nie składam odpowiedzialności za niepowodzenie operacji na

Sytuacja wokół mostu w Arnhem, 17.08.1944



sztab 1 DPow.-Des., gdyż ta była tylko wykonawcą rozkazów 12 Grupy Armii marszałka Montgomerego. To właśnie jego sztab i on sam poprzez brak przygotowania logistycznego doprowadził do tragedii.

Nie wolno pchać do walki żołnierzy tylko po to, by zaspokoić własne ambicje. Jeżeli cofniemy się na chwilę w czasie do roku 1942 i przyjrzymy się bitwie pod El-Alamein, to stwierdzimy ze stuprocentową pewnością, że tam, przy tej dysproporcji środków ludzkich i materiałowych stron konfliktu, wygrałby każdy, kto znalazłby się na stanowisku dowódcy 8 Armii.

W operacji normandzkiej pokazał Monty szczyt dyletanctwa i niekonsekwencji. Przy ogromnej przewadze nad Niemcami, w operacjach GOODWOOD, EPSOM, TOTALIZE, nie odniesiono żadnego sukcesu o randze strategicznej. Podczas gdy Amerykanie wychodzili na głębokie tyły Grupy Pancernej „Zachód", Brytyjczycy i ich alianci grzebali się wciąż na obszarze Caen – Troarn – Falaise. Jedynym chlubnym wyjątkiem od tej reguły okazała się polska 1 Dywizja Pancerna gen. Maczka (co Polak, to Polak). Można by oczywiście powiedzieć, że przed frontem 12 Grupy Armii Montgomerego stały najlepsze jednostki niemieckie w Normandii, lecz nie do końca jest to prawdą. Otóż w chwili, gdy Amerykanie dokonali przełamania niemieckich linii obronnych, większość hitlerowskich dywizji pancernych wykonała kontratak pod Avranches, przez co nie mogła być obecna pod Caen. Montgomery dysponował 10 dywizjami piechoty, 6 dywizjami pancernymi oraz ogromną ilością jednostek wsparcia artyleryjskiego. Przewaga w powietrzu była bezsporna. Mógł więc Monty wykonać kawał dobrej roboty.

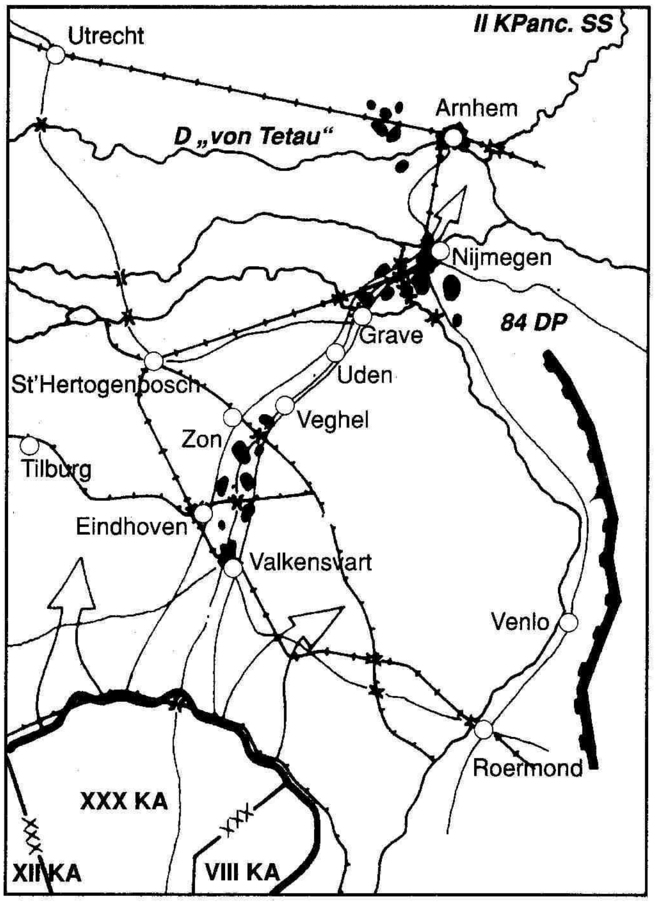
I tu wracamy do trzeciej bitwy, pod generalnym dowództwem marszałka Montgomerego. Okazała się ona zupełną klęską dla jednostek brytyjskich w niej uczestniczących. I choć mass media brytyjskie pod koniec lat czterdziestych i w latach pięćdziesiątych, a nawet dzisiaj starają się przenieść odpowiedzialność na wszystkich i wszystko, to prawda jest jedna, nie żadne czynniki obiektywne spowodowały klęskę, lecz spowodowały ją sztaby wojskowe szczebla 12 Grupy Armii z dowódcą na czele.

A tak właściwie – co stało się pod Arnhem?

1. Wylądowała 1 DPow.-Des. (brytyjska) w celu uchwycenia mostów na Dolnym Renie (kolejowego i drogowego). Szkoda tylko, że wylądowała 11 km od tych mostów, przez co zupełnie zanikł element zaskoczenia. Tylko jeden batalion spadochronowy (2/1BSpad.) dotarł do mostu i zajął stanowiska wokół niego. Warto tu zwrócić uwagę na samą konstrukcję mostu – otóż nie kończy się on zjazdem na ziemię, lecz jego przedłużeniem, długim na 1 km, jest wiadukt wchodzący głęboko w miasto. Żeby więc realnie można było mówić o kontrolowaniu mostu, należało posiadać większość zabudowań w jego pobliżu.

W pierwszym etapie boju brytyjscy spadochroniarze wykonali swe zadanie, lecz z godziny na godzinę ich położenie stawało się coraz trudniejsze. Do wojsk walczących przy moście nie dotarły już prawie żadne posiłki ani od własnej dywizji, ani z powietrza. Jako wsparcie desantowała się polska 1 Samodzielna Brygada Spadochronowa gen. Sosabowskiego.

Jedną z ciekawszych rzeczy, jaką wymyślili sztabowcy brytyjscy, był sposób dostarczania (a raczej niedostarczania) zaopatrzenia drogą powietrzną. Otóż zaplanowali oni strefy zrzutu zaopatrzenia i kolejnych desantów powietrznych na rozległej równinie oddalonej od celu o 10 do 15 km. Strefę tę miały kontrolować jednostki pierwszego rzutu (to kto miał walczyć w Arnhem?). W praktyce sprowadziło się to do zrzucania ludzi



i sprzętu na tzw. teren niczyj, lub wręcz na stanowiska niemieckie. Kuriozalnym wręcz zjawiskiem było zaopatrywanie w broń i żywność jednostek niemieckich przez alianckie Dakoty. Niewiele więcej niż 10% zasobników dotarło w ręce aliantów. Sytuacja ta trwała od pierwszego do ostatniego dnia walk.

2. Mosty (a głównie ich południowe przedmościa), które miała zająć 1 DPow.-Des., były silnie obsadzone przez Niemców. Most kolejowy wyleciał w powietrze już kilkanaście minut po desancie.

3. W pobliżu miasta stacjonował batalion szkolny SS, zaś w niewiele większej odległości wypoczywał cały II Korpus Pancerny SS gen. Bittricha. O żadnej z tych jednostek nie wiedziano nic w alianckich sztabach. Nie wiedziano – to złe sformułowanie, nie chciano wiedzieć – pasowałoby lepiej. Mimo licznych przesłanek w postaci raportów wywiadu (w tym zdjęć lotniczych), informacji holenderskiego ruchu oporu o przebywających w pobliżu Arnhem niemieckich działach, czołgach i transporterach, postanowiono wykonać akcję – przecież po coś szkolono żołnierzy i trzeba było ich wykorzystać.

„Jakże łatwo znaleźć bohaterów kampanii z góry skazanych na zwycięstwo, jednak historia hołubić będzie jedynie tych, którzy wygrali nie dzięki sile wojsk, lecz dzięki sile umysłu"

Czego pod Arnhem nie zrobiono?

1. Nie podano pomocnej dłoni walczącym spadochroniarzom w realnym dla nich czasie, a wysiłki batalionu Dorset doprowadziły jedynie do powiększenia strat. XXX KA spóźnił się o cztery dni i na domiar złego nawet nie próbował podejść do mostu w Arnhem, lecz zatrzymał się 3 km na północ od Nijmegen. Ktoś kiedyś powiedział, że wystarczyłoby jako szpicę dla XXX KA dać polską dywizję pancerną, a sprawy potoczyłyby się zupełnie inaczej (na pewno lepiej). Na nasze szczęście nie zrobiono tego, gdyż oczywiście Polacy dotarliby szybciej, lecz ponieśliby przy tym kolosalne straty, a i tak wszystko byłoby na nich.

2. Nie wsparto walczących w Arnhem spadochroniarzy lotnictwem, mimo iż pogoda do wykonywania lotów była doskonała. Dlaczego alianckich spadochroniarzy nie wspierało lotnictwo startujące z naprawionych lotnisk francuskich, podczas gdy w Anglii z powodu mgieł wszystko stało na ziemi?

3. Nie zadbano o prawidłową dystrybucję zaopatrzenia.

4. Nie rozpoznano prawidłowo infrastruktury terenu, na którym przyszło walczyć spadochroniarzom. Jako szczytowy brak myślenia brytyjskich sztabowców można wytknąć następujący przykład. W dniu zrzucenia pierwszego desantu, 4 km od pola lądowań na Dolnym Renie znajdował się czynny prom o nośności kilkudziesięciu ton (można nim było spokojnie transportować czołgi i działa). Sama przeprawa od północy osłonięta była przez zalesione wzgórza Oosterbeck umożliwiające wgląd w cały okoliczny teren. Decyzji o zdobywaniu promu sztabowcy brytyjscy nie podjęli nigdy, a poznawane fakty świadczą o tym, że nie zdawali sobie sprawy z tego, że taki prom tam istnieje. O tym, jak istotnym elementem pola walki był ten prom, świadczyć może fakt ciągłego ostrzeliwania go przez niemiecką artylerię aż do całkowitego zniszczenia. Niemcy najpierw zaczęli strzelać do promu, a dopiero później do Brytyjczyków.

Czego nie zauważyli na mapach wyżsi oficerowie sztabów alianckich, zauważyli od razu żołnierze w polu. Zwróćmy bowiem uwagę na fakt, że to właśnie na wzgórzach Oosterbeck toczono najdłuższe walki i okazały się one ostatnią redutą obrońców. Zadaje sobie pytanie, co by się stało, gdyby czołgi Dywizji Pancernej Gwardii przekroczyły Ren w sierpniu 1944. Czy Montgomery zepsułby desant nad Łabą, a może jeszcze gdzieś indziej?

5. Zawiodło też wiele innych czynników, takich jak łączność, wywiad, planowanie, nieznajomość lokalnych komórek oporu. I choć żołnierz był naprawdę dobry, to choćby miał nawet trzy czerwone berety, nie wygra pod takim dowództwem z wrogiem o takiej samej sile, nie mówiąc już o silniejszym nieprzyjacielu.

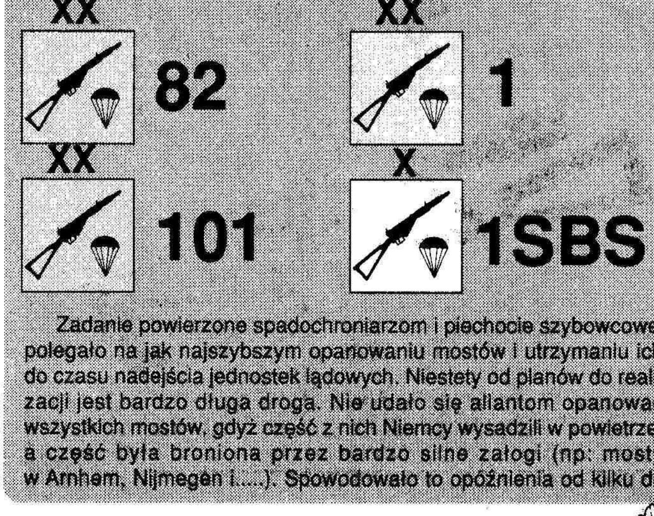
Operacja „Market-Garden"

Była największą operacją wojsk powietrzno-desantowych od czasów, gdy po raz pierwszy zastosowano spadochron w celach bojowych. Składała się z dwóch niezależnych części, które (tak przynajmniej planowano) miały ze sobą współgrać podczas całej akcji.

MARKET

Ta część operacji zakładała zrzucenie na tyły niemieckiej 1 armii spadochronowej korpusu powietrzno-desantowego. Celem tej operacji miało być zajęcie wszystkich przepraw mostowych od Valkensvard przez Eindhoven, Zon, Grawe, Nijmegen aż do Arnhem. Po opanowanych mostach miał przejechać XXX KA gen. Horrocks'a, który miał następnie rozwinąć natarcie w głąb Niemiec. W ten to niby sposób wojna miałaby zakończyć się przed wigilią 1944 roku (Montgomery). Użyty do akcji Korpus Powietrzno-Desantowy składał się z: 82 Dywizji Powietrzno-Desantowej (amerykańskiej), 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej (amerykańskiej), 1 Dywizji Powietrzno-Desantowej (brytyjskiej) oraz 1 Samodzielnej Brygady Spadochronowej (polskiej).

Struktura korpusu powietrzno-desantowego gen. Browninga



Zadanie powierzone spadochroniarzom i piechocie szybowcowej polegało na jak najszybszym opanowaniu mostów i utrzymaniu ich do czasu nadejścia jednostek lądowych. Niestety od planów do realizacji jest bardzo długa droga. Nie udało się aliantom opanować wszystkich mostów, gdyż część z nich Niemcy wysadzili w powietrze, a część była broniona przez bardzo silne załogi (np. mosty w Arnhem, Nijmegen i ....). Spowodowało to opóźnienia od kilku do

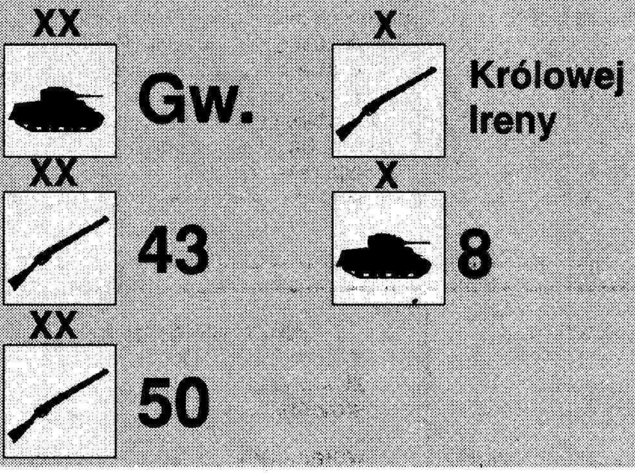
kilkudziesięciu godzin na każdej z przepraw, tworzyły się przy tym monstrualne korki. Należy w tym miejscu przypomnieć, że obszarem walk lądowej części operacji była tylko jedna droga szerokości kilku metrów z obydwu stron, otoczona polderem. Podsumowując tą część operacji, można przyjąć, że wykonano ją w 50%. Mimo licznych sukcesów taktycznych nie udało się zająć celów najważniejszych, a przede wszystkim nie utrzymano mostu w Arnhem.

GARDEN

Był to kryptonim lądowej części operacji. Główny ciężar walk spoczywał na Dywizji Pancernej Gwardii (DPanc.Gw.) i 43 Dywizji Piechoty (43 DP). Prawe skrzydło XXX KA zabezpieczał VIII KA, na lewym zaś atakował XIII KA. Jak już wspomniałem wcześniej prawie zupełny brak dróg i terenów utwardzonych uniemożliwiał manewrowe prowadzenie działań. Brytyjczycy zmuszeni byli do atakowania w kolumnach ostrzeliwując się na boki, stawali się w ten sposób doskonałym celem dla niemieckich dział dobrze wstrzelanych w teren. Dochodziło do sytuacji, że gdy pierwsze czołgi dochodziły do Nijmegen droga którą przyjechały była już zamknięta przez kontratakujących Niemców. Jednostką która poruszała się na czele kolumny wojsk brytyjskich był 2 Houseshold Cavallery Regiment (2 Rozpoznawczy regiment samochodów pancernych). O godzinie 12, 18 sierpnia połączył się on na północ od Eindhoven ze spadochroniarzami z amerykańskiej 101 DPow-Des., po czym przeszedł przez most w Zon i ST'Oedenrode i ruszył dalej na północ. Dotarł on 19 sierpnia o 8.20 do mostu w Grawe i połączył się ze spadochroniarzami z 82 DPow.-Des. Odległość z St'Oedenrode do Grawe wynosi zaledwie 30 km. 2 HCR pokonywał ją 16 godzin. W wyniku poniesionych strat pokonany odcinek drogi nazwano „piekielną autostradą", wysoki nasyp drogi i stojące na nim samochody były doskonałym celem dla niemieckich dział.

Można się pokusić o stwierdzenie, że gdyby działało lotnictwo aliantów sytuacja byłaby zupełnie inna. Walki w Nijmegen przeciągały się i dopiero 22 sierpnia o świcie 2 HCR (a w zasadzie tylko jego jeden pododdział) przekroczył most i o godzinie 8.00 połączył się z Polakami pod Driel i Hetteren. Ostatnim epizodem operacji była ewakuacja resztek 1 DPow.-Des. z północnego brzegu Dolnego Renu i nieudana próba przerzucenia na ten brzeg batalionu 4 Dorsetshire Regiment (130 BP/43 DP). Operacja wycofania przez Ren pozostałych przy życiu aliantów powiodła się dzięki czemu uratowano 2164 spadochroniarzy (w tym 160 Polaków i 75 żołnierzy batalionu 4 Dorset)

Struktura organizacyjna XXX KA (gen. Horrocks'a)





Artykułem, który macie przed sobą rozpoczynamy cykl poświęcony wielkim i mniejszym „bohaterom" tego świata (ze wszystkich epok). Jeżeli macie coś do powiedzenia na ten temat, nawet w formie drastycznych sądów – zapraszamy do współpracy.

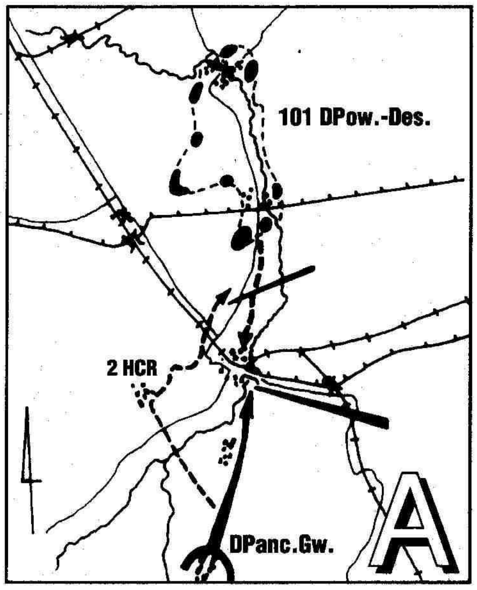
Wojciech Zalewski

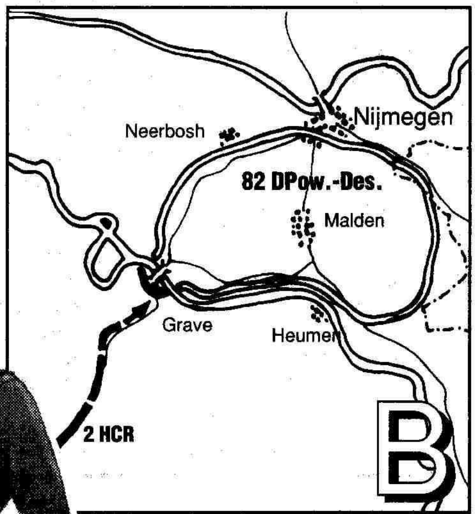
„Trzy spotkania" – Połączenie 2 HCR z wojskami powietrzno-desantowymi

A.
Połączenie
z 101DPow.-Des.,
18.09, godz.12:00.

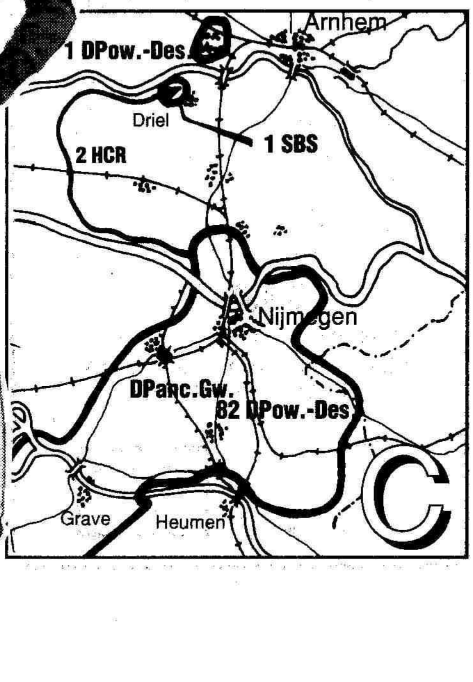
B.
Połączenie
z 82DPow.-Des.,
19.09, godz. 8:20.

C.
Połączenie
z 1SBS,
22.09, godz. 8:00.





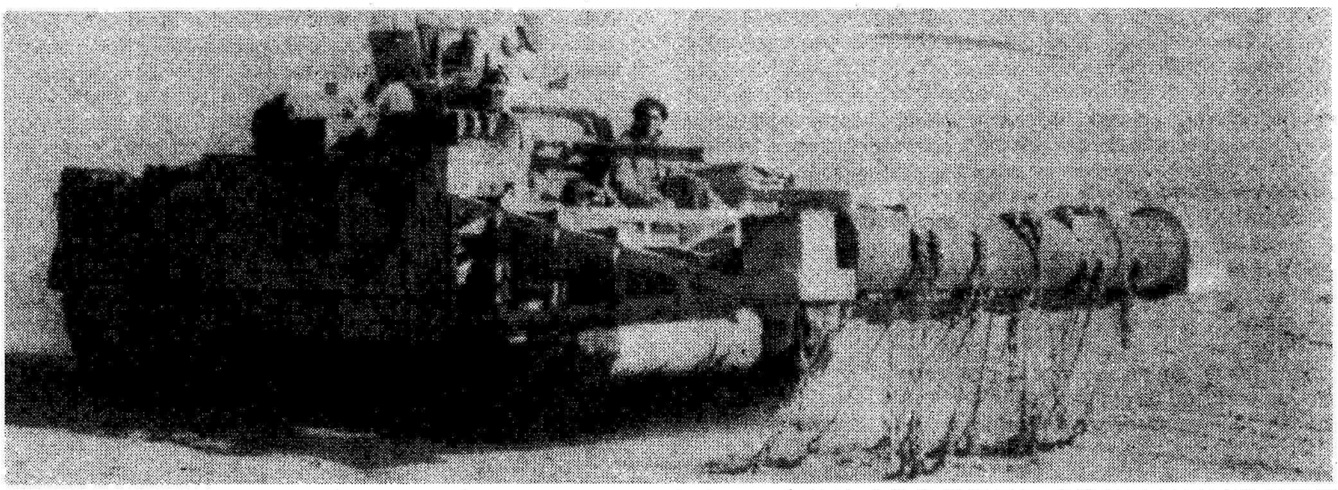




PODDAJMY SIĘ OD RAZU, ALBO KRYZYS ODWODÓW

Odkąd istnieje pojęcie sztuki wojennej, każdy szanujący się dowódca dba o to, aby część posiadanych oddziałów przeznaczyć do odwodów. Czymże są odwody i do czego się je stosuje? Najprościej rzecz ujmując odwody to rezerwa sił przeznaczona do interwencji w decydującym momencie działań wojennych. Dzięki zachowaniu części sił w odwodzie dowódca może w czasie trwania boju uderzyć świeżymi oddziałami na wyczerpane walką jednostki nieprzyjaciela i rozstrzygnąć starcie na swoją korzyść. Moment użycia jednostek odwodowych jest często najistotniejszym momenyem boju. Zbyt wczesne użycie odwodów to ujawnienie przeciwnikowi wszystkich swoich sił i pozbawienie się wszelkich rezerw, a tym samym narażenie się na łatwe rozbicie. Zbyt późne może spowodować utratę inicjatywy na polu walki, a tym samym przegranie batalii.Dysponowanie odwodami wymaga więc bądź intuicji w sztuce wojennej, bądź ogromnego doświadczenia wyniesionego z ognia kolejnych bitew. Dowódca podejmując decyzję o wprowadzeniu do walki własnych jednostek rezerwy musi opierać ją przede wszystkim na oszacowaniu siły odwodów nieprzyjaciela i możliwości wprowadzenia ich do akcji, a także ocenie efektywności jednostek walczących w pierwszej linii, zarówno własnych jak i preciwnika.Mamy tu więc do czynienia z iście pokerową rorozgrywką między dowódcami nieprzyjacielskich armii, której punktem kulminacyjnym jest moment odkrycia przez graczy wszystkich swoich oddziałów. Rezerwa świerzych sił poza interwencją na polu walki służyć może wymianie zużytych w toku działań wojennych oddziałów. Jednostki zużyte przechodząc do odwodu mają wtedy czas na reorganizację i odzyskanie pełnej wartości bojowej. Odwody to również jak już wspomniano atut dowódcy polegający na ujawnieniu przeciwnikowi jedynie części posiadanych sił. Jednostki rezerwowe służyć mogą również osłanianiu odwrotu armii z pola bitwy jako jednostki najmniej zużyte w ogniu walki. Z powyższych rozważań wynika, iż odpowiedni czas i miejsce użycia odwodów jest najczęściej kluczem do sukcesu w starciu z oddziałami nieprzyjaciela. Niewielka pomyłka w ocenie tych parametrów może doprowadzić do przykrych niespodzianek.Cóż jednak skłania dowódców do tworzenia odwodów kosztem uszczuplania często nielicznych oddziałów pierwszej linii? Na to pytanie odpowiedź została już pośrednio udzielona. Każdy dowódca podejmując taką decyzję ma nadzieję, iż oddziały własne pierwszej linii skutecznie zwiążą walką jednostki nieprzyjaciela, a wprowadzone w decydującym momencie odwody przełamią linię przemęczonego walką przeciwnika. Tematem wartym przeanalizowania jest tutaj wielkość odwodów i wspomniany już czas i miejsce ich wprowadzenia. Wielkość odwodów zależy, jak się wydaje od takich czynników jak forma aktywności na polu walki (natarcie bądź obrona), ilość oddziałów jakimi się dysponuje, rodzaj terenu, na którym będą przeprowadzane działania zbrojne itd. Co się jednak stanie, gdy odwody zostaną wyczerpane? Posłużmy się przykładem z hitorii: W czerwcu 1815 Napoleon pod Waterloo z wielkim impetem atakował jednostki księcia Wellingtona, wprowadzając do walki coraz to nowe siły.Czas był dla niego szczególnie cenny z tego względu, iż od wschodu nadciągały kolejne korpusy armii sprzymierzonych. Szybkie rozgromienie armii brytyjskiej pozwoliłoby cesarzowi na skoncentrowanie się na nowym przeciwniku i w konsekwencji rozbicie go partiami. Aby jak najszybciej pobić Anglików Napoleon systematycznie posyłał do boju kolejne jednostki odwodowe. Wojska Wellingtona stopniwo topniały, nie tak jednak szybko jak jednostki francuskie. W krytycznym momencie cesarz rzucił do boju swój ostatni odwód - niezastąpioną gwardię imperialną. Była to zagrywka vabank obliczona na ostateczne przełamanie wojsk brytyjskich. Niestety tym razem gwardia nie osiągnęła błyskotliwego sukcesu, a wręcz przeciwnie została zmuszona do odwrotu. Odwrót gwardii spowodował utratę inicjatywy przez Francuzów i ogólną bezładną ucieczkę. Szczątki armii brytyjskiej ruszyły do pościgu. Bitwa została skończona.Przykład ten pokazuje istotność umiejętności racjonalnego gospodarowania odwodami. Pomimo, że w końcowym etapie bitwy obie stojące naprzeciw siebie armie znajdowały się w opłakanym stanie szczęście uśmiechnęło się do Anglików. Zapewne nie doszłoby do takiego tragicznego w skutkach odwrotu Wielkiej Armii gdyby Napoleon dysponował jeszcze jakimiś odwodami mogącymi zahamować pościg nieprzyjaciela. Dlatego też kryzys odwodów jest stanem tak bardzo nieporządanym przez dowódców. Z kryzysem odwodów mieli nagminnie do czynienia polscy dowódcy okresu wojny obronnej 1939 roku. Wszechobecne braki jednostek odwodowych i przytłaczająca przewaga nieprzyjaciela powodowała: po pierwsze niestabilność frontu (konieczność ciągłego odwrotu) i po drugie przebywanie jednostek w pierwszej linii przez wiele dni, bez możliwości odpoczynku.Cechą wynikającą z definicji odwodów jest ich ruchliwość. W wojnie obronnej po stronie polskiej rzadko mieliśmy do czynienia z tego typu mobilnymi odwodami. Jedynie 10 Brygada Kawalerii Zmotoryzowanej w armii „Kraków" i Kresowa Brygada Kawalerii w armii „Łódź" stanowiły ruchliwy element odwodu na szczeblu armii. W innych wypadkach do tego celu używane były dywizje piechoty o wiele powolniejsze, choć dysponujące znaczną siłą ognia. Do powyższych rozważań należałoby dodać chyba jedynie to, że odwody występują na wszystkich szczeblach dowodzenia. Odwody taktyczne na szczeblu dywizji, brygady we współczesnej sztuce wojennej składają się najczęściej z pułku wspartego artylerią. Na szczeblu pułku odwody składają się z batalionu z artylerią, co daje dwa bataliony w pierwszej linii. Odpowiednio wyglądają odwody na szczeblu batalionu. Takie urzutowanie oddziałów pozwala na szybkie dysponowanie rezerwami na wszystkich szczeblach dowodzenia. Na szczeblu operacyjnym odwód stanowią dywizje, brygady lub korpusy wsparte silną artylerią. I wreszcie na szczeblu strategicznym stanowią je armie odwodowe. Dbałość

o odwody na szczeblu strategicznym pozwala naczelnemu dowództwu na aktywny udział w wydarzeniach na froncie. Odwołując się poraz kolejny do czasów napoleońskich przywołać w tym miejscu należy przykład Armii Rezerwowej z kampanii 1800 roku. Dzięki właściwemu umieszczeniu tej armii (na styku dwóch frontów) przyszły cesarz mógł swobodnie decydować o jej interwencji na korzyść wybranego kierunku.Jednak nie zawsze dbałość o rezerwy strategiczne daje porządane efekty. Przykładem złego zastosowania koncepcji odwodów strategicznych jest plan „Zachód" opracowany na wypadek wojny z Niemcami i zastosowany we wrześniu 1939 roku. Przewidziana tam armia odwodowa składająca się niemal w połowie z jednostek I rzutu umieszczona daleko poza linią frontu miała koncentrować się dopiero w trakcie działań wojennych. Kierunkiem działań tej armii miała być tzw. luka częstochowska na styku armii Łódź i Kraków. Celowo pozostawiona pusta przestrzeń miała sprowokować Niemców do skupienia wysiłku na tym właśnie kierunku. Zadaniem odwodowej Armii Prusy miało być zniszczenie sił niemieckich przy współdziałaniu z sąsiadami.Ten swoisty manewr kananejski planowany w skali strategicznej nie powiódł się z tej prostej przyczyny, że sztabowy polscy nie docenili mobilności i siły niemieckich dywizji pancernych, które znalazły się na obszarze koncentracji Armii Prusy już czwartego września, a więc przed uzyskaniem przez nią pełnej gotowości bojowej. Ciekawą rzeczą jest, iż Niemcy w Kampanii Wrześniowej zrezygnowali z odwodów strategicznych na korzyść pokaźnych odwodów operacytjnych na szczeblu grup armii. Powyższe rozważania mogą budzić pytanie dlaczego w istniejących systemach planszowych gier strategicznych tak rzadko stosuje się odwody, skoro są one integralną częścią działań wojennych w polu? Jak się wydaje istnieje kilka przyczyn. Pierwsza z nich polega na jawności rozgrywki. Gracze mają pełen wgląd w położenie jednostek (a często-o zgrozo-także sił) przeciwnika co sprzyja ustawianiu oddziałów w jednej potężnej linii. Jak uczy praktyka rozgrywka niejawna (przeprowadzana na dwóch planszach z udziałem sędziego) zmusza graczy do zabezpieczania skrzydeł swojej armii i pozostawienia części jednostek do działań interwencyjnych na zagrożonym odcinku. Kolejną przyczyną nie stosowania odwodów jest istniejąca w wielu systemach możliwość dowolnego przemieszczania oddziałów wzdłuż linii frontu. W czasie rozgrywki dochodzi często do absurdów w rodzaju dobierania do natarcia oddziałów z rozmaitych jednostek celem osiągnięcia maksymalnej siły punktowej! Możliwość taka jest nie do przyjęcia narzeczywistym polu walki. Wyobraźmy sobie dowódcę dywizji, który do natarcia używa zbieraniny pułków z różnych jednostek. W rzeczywistoSci takie natarcie nie miałoby racji bytu ze względu na niemożność skoordynowania działań poszczególnych jednostek. Inną i jak się wydaje najważniejszą przyczyną nie stosowania odwodów w grach wojennych jest brak w systemie walki współczynnika określającego efektywność jednostki. Użycie takiego wskaźnika zapobiegłoby praktykom w rodzaju trzymania jednostki w pierwszej linii przez cały okres gry. Gracz musiałby część świeżych sił przeznaczyć do odwodu celem umożliwienia sobie w trakcie rozgrywki wymiany zmęczonych oddziałów nz nowe. W takim systemie jednostka przebywająca w odwodzie miałaby czas na reorganizację i odnowienie swojej wartości bojowej. Stosowanie współczynnika efektywności w grach planszowych znacznie podniosłaby moim zdaniem realność gry. Pewnym postępem wśród planszowych gier wojennych jest system Battle 1943-45. Dzięki oddaniu w ręce gracza rozmaitych form walki pozwala poprzez umiejętne ich stosowanie osiągać w krótkim czasie znaczne sukcesy tyaktyczne. Wobec możliwości systemu Battle obrona oparta o jedną rubież jest skazana zawsze na niepowodzenie. Gracz zmuszony jest przez okoliczności do urzutowania swoich oddziałów w kilka linii, a tym samym stosowania lokalnych odwodów.W przypadku kryzysu odwodów ma on tylko jedną możliwość: jak najszybciej się poddać.



NAJLEPSZE ROZWIĄZANIA ZADAŃ

68,65 Michał Kuc		
68,07 Tomasz Wójcik	86-200 Rawa Maz.	ul.Zamkowa Wola 41
65,48 Tomasz Mularczyk	76-200 Słupsk	ul.Wiatraczna 4c/34
60,23 Piotr Górny	01-108 Warszawa	ul.Olbrachta 19a/87
58,21 Jerzy Ciszewski	84-150 Hel	ul.Przybyszewskiego 4a/1
56,23 Piotr Michalik	32-510 Jaworzno	ul.Kasprzaka 1
51,26 Jarosław Mika	41-506 Chorzów	ul.Przyjemna 22
49,84 Piotr Labenz	81-831 Sopot	ul.Andersa 11/4
49,23 Przemysław Klaman	78-300 Świdwin	ul.Kombatantów Polskich 6
49,04 Szymon Gornowicz	80-288 Gdańsk	ul.Piecewska 20d/4
47,50 Sebastian Jarek	43-100 Tychy	ul.Edukacji 20/10
46,55 Jakub Lisowski	48-300 Nysa	ul.Jagielońska 31/5
46,00 Marcin Zakrzewski	05-520 Konst.-Jeź.	ul.Jaworskiego 21e/2
44,60 Ireneusz Borkowski	02-784Warszawa	ul.Pięciolinii 5/14
44,09Tomasz Stępczyński	21-500 Biała Podl.	ul.Kopernika 9/23
43,18 Jan Motyczyński	87-100 Toruń	ul.Irysowa 2
42,50 Banachowicz	Gdynia	ul.Hetmańska
43,15 Krzysztof Giziński	05-154 Kazuń Nowy	Kazuń Polski os. PAN 7/1
38,23 Robert Smach	03-735 Warszawa	ul.Ząbkowska 50/14
37,75 Konrad Bojadzijew	41-800 Zabrze	ul.Nad Kanałem 24/10
36,87 Wiesław Koper	98-400 Wieruszów	ul.Fabryczna 1/38
36,75 Mirosław Laskowski	70-136 Szczecin	ul.9-go Maja 9s/5
35,45 Janusz Bielewicz	88-300 Mogilno	ul.Mickiewicza 11/1
35,36 Arkadiusz Duda	Gdańsk	ul.Niedźwiednik 32 B
34,81 Andrzej Kisło	16-400 Suwałki	ul.Utrata 2/49
33,42 Tomasz Hawajski	37-700 Przemyśl	ul.Dworskiego 55/51
32,78 Maciej Afanasiew	76-200 Słupsk	ul.Rzymowskiego 5/38
31,06 Tomasz Zubrzycki	16-080 Tykocin	ul.Glogera 3
29,48 Przemysław Chumański	85-467 Bydgoszcz	ul.Burzowa 34
25,87 Michał Lenz	76-200 Słupsk	ul.Wesołowskiego 4
23,72 Wojciech Ostrowski	41-705 Ruda Śl.	ul.Gwarecka 25/10
22,97 Bruno Stefański	41-219 Sosnowiec	ul Braci Mieroszewskich 59a/24
20,30 Mateusz Wójcik	44-230 Czerwonka	ul.3-ego Maja 17
15,90 Bartek Bieszczad	51-163 Wrocław	ul.Kromera 3/9
12,00 Michał Kalinowski	09-300 Żuromin	ul.Wierzbowa 3
12,00 Rafał i Marek Jeziorscy	25-385 Kielce	ul.Prosta 149/2

Do dziesięciu najlepszych graczy wysyłamy nagrody: książki z serii *Największe bitwy XX wieku*. Dodatkowo najbardziej wytrwali spośród Was otrzymają od nas podobne upominki. Wszystkie nagrody ufundowała firma Altair.



ROZWIĄZANIA ZADAŃ NR 9 i 10

Przy ocenianiu zadań przyjęto konkretne wartości rzutów kostką nie w zależności od atakowanej jednostki, ale od rodzaju ataku.

Rozwiązanie zadania nr 9

Rzuty kostką:

bombardowanie - 4

nawała artyleryjska i samodzielny atak artyleryjski - 2

walka i walka w marszu - 7

walka ogniowa - 2

Optymalnym rozwiązaniem było przeprowadzenie nalotu na saperów 2HG, a następnie nawały artyleryjskiej na tą samą jednostkę. Prowadziło to do jej eliminacji i otwarcia tym samym drogi do Falkret i Graven. W takim przypadku Falkret było zajmowane bez walki a dwa pułki pancerne, wsparte batalionem saperów, nie tylko zdobywały Graven ale i eliminowały 4 Flak HG. Desant morski na polu 4176, w sile pułku pancernego i batalionu saperów pozwalał na zdobycie Veigen (atak z pola 4183, gdyż na polu 4175 groził kontratak I/4 PGR 2H). Przesunięcie dwóch dywizjonów artylerii wspartych sztabem II KA na pole 4242, trzech innych na pole 4235 i ostatniego z dywizjonów artylerii do Falkret czyniło ewentualne ataki 9 PzR. 9SS bezskutecznymi. Ten sposób rozegrania zadania gwarantował zdobycie 67,84 %.

Rozwiązanie zadania nr 10

Rzuty kostką:

samodzielny atak szturmowców - 4

nawała artyleryjska lub samodzielny atak artyleryjski - 2

walka, walka w marszu - 6

walka ogniowa - 3

Najskuteczniejszą metodą otwarcia dróg na północ było "zmiękczenie" jednostek alianckich przed własną fazą ruchu i walki. Samodzielny atak szturmowców na pole 4164 redukował siłę stojących tu jednostek do 5 ps, a nawała artyleryjska położona na pozycję saperów I KA powodowała ich eliminację. Cały 4 PGR (I/4 PGR z pola 4237, II/4 PGR po desancie w Zatoce Błękitnej, z pola 4235) atakując saperów IKA również osiągał całkowite zniszczenie przeciwnika. Saperzy 2 HG i 1p-panc. 1 DP desantowane w Zatoce Błękitnej zajmowały pozycję na polu 4283 uniemożliwiając tym samym podjęcie skutecznej akcji przez jednostki 2 BPanc. z Rest. Dodatkowym wzmocnieniem obrony na polu 4283 mogło być przesunięcie 1 AR na pole 4245, skąd mógł on wspierać ewentualną obronę saperów 2 HG i 1p-panc. Taki tryb postępowania pozwalał uzyskać wynik 76,00 %

Uwagi do rozwiązań:

Ze względu na bardzo dużą liczbę rozwiązań zawierających błędy konieczne wydaje się być przypomnienie kilku podstawowych reguł dotyczących rozwiązywania zadań:

– Przy rozwiązywaniu zadań obowiązują przepisy "Battle 1943-1945", od początku ich publikacji aż do przepisów zawartych w niniejszym numerze.

– Oceniający rozwizanie zadania ma obowiązek wykonania jednostkami Waszego przeciwnika wszelkich działań określonych w przepisach, mając na celu niedopuszczenie do wykonania postawionych Wam zadań. Bardzo wielu z Was niepotrzebnie naraża się na kontrataki przez co osłabia impet własnego natarcia i ponosi niepotrzebne straty, a nawet z tego powodu nie wykonuje powierzonych im zadań.

– Wyniki rzutów kostką ustalane są przez oceniającego a nie przez Was (można by w tym miejscu podać kilka przykładów kiedy to wyrzucając 90 % 2 i 3 osiągacie 90 % punktów odnosząc druzgoczące zwycięstwa).

– Przy rozstrzyganiu walk stosowane są tabele "Rezultatów walk" opublikowane w 4 i 5 numerze MiM (Jakie szanse ma gracz gdy atakuje przeciwnika przy stosunku punkytów 1:4 lub nawet jeszcze gorzej).

– Szczególnie wiele błędów dotyczyło możliwości poruszania się jednostek danego rodzaju po terenie. Skrajnym przypadkiem była sytuacja w której niemieckie oddziały pancerne gracz przesówał po morzu jako barki desantowe. Była i taka sytuacja że Pantery wypłynęły w morze i to bardzo dalekie! Przypominam więc jeszcze raz, jednostka może znaleźć się na danym polu (lub przemieścić się przez nie tylko wtedy jeżeli teren znajdujący się na tym polu jest dla niej dostępny

– Zwracam się również z ogromna prośbą do wszystkich, którzy silą się na rozwiązywanie zadań CZYTAJCIE TREŚĆ ZADANIA my jako oceniający specjalnie pomiędzy wierszami przemycamy pewne informacje, gdybyśmy je bowiem podali Wam na tacy nie byłoby żadnej zabawy. Często zdarzają się takie sytuacje, że za jedno zadanie dostajecie prawie maksymalną ilość punktów podczas gdy za drugie otrzymujecie punktów 0. Ta sytuacja przydarzyła się prawie wszystkim, którzy rozwiązywali zadania nr 7, 8, 9, 10.

SCENARIUSZ IV
DO GRY „BATTLE 1943-45"

Na froncie aliancko-niemieckim wytworzyła się dość ciekawa sytuacja. Po długim pościgu wyczerpane jednostki II KA polskiego zatrzymały się w celu uzupełnienia strat i zaopatrzenia. W tym samym czasie wycofujące się pod naporem Polaków jednostki niemieckie zostały zluzowane przez wypoczętą i całkowicie uzupełnioną 9 Dywizję pancerną SS „Hohenstaufen". Zadaniem wojsk niemieckich tj. XII KA (1 DP, 12 DP) wraz z podporządkowaną 9 DPanc.SS jest jak najszybsze pobicie jednostek polskich póki są one rozdzielone na drobne zgrupowania i nie stanowią zwartej linii obronnej.

Dowódcy niemieccy otrzymali informacje z wywiadu, że jako drugorzutowy za korpusem polskim podąża kanadyjski I KA (bez 1 DP). Jego prawdopodobne przybycie planuje się na wieczór 20 września, opóźnienie jego przybycia może być spowodowane jedynie warunkami pogodowymi. Tak więc jedynie bardzo szybkie działanie może przynieść Niemcom sukces, tym bardziej, że dowódca II KPanc. SS wywiera ciągłe naciski na naczelne dowództwo armii by natychmiast oddać pod jego rozkazy (9DPanc.SS. Przychylając się do tych nacisków dowódca armii postanawia wycofać z frontu dywizję SS w dniu 19 września powierzając obronę całego odcinka jedynie 1 i 12 DP. Czy zdołają te dwie jednostki utrzymać teren zależy w dużej mierze od tego jaką pozycję przejmą po 9 DPanc.SS, czy mosty na Waalu będą zniszczone i czy Niemcom dopisze pogoda (oby była jak najgorsza – nie będzie działać silne lotnictwo aliantów)?

Scenariusz III rozgrywany jest na mapach z numerów 3, 4, 9, 10 MiM.
Pierwsi poruszają się Niemcy.

POCZĄTKOWE ROZMIESZCZENIE JEDNOSTEK

NIEMCY			ALIANCI		
Sztab 9DPanc.		2273	Sztab 3 DSK		1123
Sap	9	1283	Sap	3	1140
9 Rozp	9	1226	12 puł	3	1192
I/20 PGR	9	1237	3 ckm	3	1118
II/20 PGR	9	1259	1/1	3	1202
III/20 PGR	9	1261	2/1	3	1173
I/19 PGR	9	2244	3/1	3	1112
II/19 PGR	9	2210	I/1 pal	3	1116
III/19 PGR	9	2196	II/1 pal	3	1077
9 b.dz.szt.	9	2201	3 p-lot	3	1029
9 p-panc.	9	1215	3 p-panc	3	1134
9 p-lot.	9	1244	Sztab 5 KDP		2079
512 b.n.cz.	9	1229	Sap	5	2125
503 b.cz.ss	9	1221	15 puł	5	2140
1/II/9 AR	9	1238	13/5	5	2190
2/II/9 AR	9	1230	14/5	5	2173
1/I/9 AR	9	2218	15/5	5	2135
2/I/9 AR	9	2210	I/4 pal	5	2078
1/III/9 AR	9	2204	II/4 pal	5	2078
I/9 PzR	9	1199	5 p-panc	5	2086
II/9 PzR	9	1207			
506 b.panc		4091			

CZAS I MIEJSCE WEJŚCIA JEDNOSTEK

		NIEMCY	ALIANCI	
18 wrzesień	etap 1		6 BP	5
			III/3 pal	3
	etap 2		2 BP	3
	etap 3		pozostałe jednostki	3 DP
19 wrzesień	etap 1		16 SBPanc	II KA
	etap 2		pozostałe jednostki	5 DP
	etap 3		pozostałe jednostki bez 2 BPanc.	II KA
20 wrzesień	etap 1	50 punktów siły z 1 DP	2 BPanc.	I
	etap 2	pozostałe jednostki z 1 DP 50 punktów siły z 12 DP		
	etap 3	pozostałe jednostki z 12 DP		
21 wrzesień	etap 1		3 Rozp.	5
	etap 2		5 DPanc. (kan)	
	etap 3	wycofanie wszystkich jednostek 9 DPanc. SS (bez dwóch dowolnych jednostek)		
22 wrzesień	etap 1	wycofanie dwóch pozostałych jednostek 9 DPanc. SS		
	etap 2			
	etap 3			
23 wrzesień	etap 1	wycofanie 503 batalionu czołgów ciężkich SS		
	etap 2	wycofanie 506 batalionu czołgów ciężkich		



Przyznawane punkty:

Dla Aliantów:

Za kontrolę całej drogi ze wschodu na zachód .... 50 p
Za kontrolę nad każdym polem miejskim .... 2 p
Za każdy zniszczony oddział niemiecki .... 3 p
Za każdy posiadany (niezniszczony) most .... 3 p
Za każde pole kontrolowane przez aliantów (23 września – wieczorem) na wschód od Dunaju .... 4 p
Za każde pole kontrolowane przez aliantów (23 września – wieczorem) na wschód od Elby .... 6 p

Dla Niemców:

Za niedopuszczenie Aliantów za Dunaj (ani jednej jednostki) .... 20 p (23 wieczorem, 3 etap)
Za niedopuszczenie aliantów za Elbę (ani jednej jednostki) .... 10 p (23 wieczorem, 3 etap)
Za każdy zniszczony oddział aliancki .... 3 p
Za każde pole miejskie utrzymane do końca walk .... 2 p
Za nieprzepuszczenie alianckich jednostek pancernych i zmotoryzowanych przez Waal .... 50 p

18 września		19 września		20 września		21 września		22 września		23 września	
etap 1		etap 1		etap 1		etap 1		etap 1		etap 1	
etap 2		etap 2		etap 2		etap 2		etap 2		etap 2	
etap 3		etap 3		etap 3		etap 3		etap 3		etap 3	

PS – punkty siły
PR – punkty ruchu
ZO – zasięg ognia

Niemcy

12 DP wchodzi do gry ze wschodniej krawędzi planszy pomiędzy polami 1298-1301.
1 DP wchodzi do gry ze wschodniej krawędzi planszy pomiędzy polami 1298-2304.

12 DP

	PS						PR	ZO
I/27		5	4	3	2	1	5	
II/27		5	4	3	2	1	5	
III/27		5	4	3	2	1	5	
I/48		5	4	3	2	1	5	
II/48		5	4	3	2	1	5	
III/48		5	4	3	2	1	5	
I/89		5	4	3	2	1	5	
II/89		5	4	3	2	1	5	
III/89		5	4	3	2	1	5	
12 Rozp.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
12 p-panc					2	1	8	1
I/12 AR		5	4	3	2	1	5	5
II/12 AR		5	4	3	2	1	5	5
III/12 AR		5	4	3	2	1	5	5
IV/12 AR	6	5	4	3	2	1	5	6
Sztab				3	2	1	10	

1 DP

	PS						PR	ZO
I/1		5	4	3	2	1	5	
II/1		5	4	3	2	1	5	
III/1		5	4	3	2	1	5	
I/22		5	4	3	2	1	5	
II/22		5	4	3	2	1	5	
III/22		5	4	3	2	1	5	
I/43		5	4	3	2	1	5	
II/43		5	4	3	2	1	5	
III/43		5	4	3	2	1	5	
1 Rozp.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
1 p-panc					2	1	8	1
I/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
II/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
III/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
IV/1 AR	6	5	4	3	2	1	5	6
Sztab				3	2	1	10	

9 DPanc. SS

	PS								PR	ZO
I/9	15	14	13	12	11	10	9		13	
	8	7	6	5	4	3	2	1		
II/9	14	13	12	11	10	9			12	
	8	7	6	5	4	3	2	1		
I/19	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
II/19	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
III/19	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
I/20	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
II/20	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
III/20	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
Sap.					4	3	2	1	8	
9 Rozp.			6	5	4	3	2	1	22	
p-panc.		7	6	5	4	3	2	1	10	
1/I/9AR				5	4	3	2	1	8	5
2/I/9AR				5	4	3	2	1	5	5
1/II/9AR				5	4	3	2	1	8	5
2/II/9AR				5	4	3	2	1	5	5
1/III/9AR		7	6	5	4	3	2	1	8	7
Sztab					4	3	2	1	10	
p-lot.						3	2	1	10	

Jednostki podporządkowane 9 DPanc. SS

	PS															PR
506 bpanc.	21	20	19	18	17	16										10
	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
177bdz.szt					11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
503 b.cz.SS	17	16														10
	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
512 b.n.cz.									7	6	5	4	3	2	1	10

UWAGA: Na początku rozgrywki gracz dowodzący stroną niemiecką ma do dyspozycji jedno lotnisko. Co na nim stacjonuje – musi o tym zadecydować sam, jeszcze przed grą (należy to zapisać w tabeli lotnisk). TABELA ETAPÓW I FAZ znajduje się w numerze 4 MiM.

LOTNISKO ZUTPEN

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

LOTNISKO BULFSDORF

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

Alianci

II KA (pol.)

Przypominamy, iż bardzo istotną rolę w scenariuszu IV odgrywa pogoda. W przypadku złej pogody nie oddziaływuje bardzo silne lotnictwo alianckie

5 KDP (pol.)

	PS						PR	ZO
13/4		5	4	3	2	1	5	
14/4		5	4	3	2	1	5	
15/4		5	4	3	2	1	5	
16/6		5	4	3	2	1	5	
17/6		5	4	3	2	1	5	
18/6		5	4	3	2	1	5	
5 ckm	6	5	4	3	2	1	5	
15 puł.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
Sztab				3	2	1	10	
I/4 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/4 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/5 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/5 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/6 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/6 pal		5	4	3	2	1	5	5
5 p-panc					2	1	8	1

3 DSK (pol.)

	PS						PR	ZO
1/1		5	4	3	2	1	5	
2/1		5	4	3	2	1	5	
3/1		5	4	3	2	1	5	
4/2		5	4	3	2	1	5	
5/2		5	4	3	2	1	5	
6/2		5	4	3	2	1	5	
3 ckm	6	5	4	3	2	1	5	
12 puł.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
Sztab				3	2	1	10	
I/1 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/1 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/2 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/2 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/3 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/3 pal		5	4	3	2	1	5	5
3 p-panc					2	1	8	1

Jednostki II KA (pol.)

	PS							PR	ZO
I Commando (pol.)				4	3	2	1	10	
puł. Karp.			5	4	3	2	1	22	
7 p-panc.				4	3	2	1	10	1
7 p-lot.						2	1	8	
8 p-lot.						2	1	8	
Sap.				4	3	2	1	8	
Sztab				4	3	2	1	10	
Grupa artylerii II KA									
I/10 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
II/10 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
I/11 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
II/11 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
I/9 pal.			5	4	3	2	1	5	5
II/9 pal.			5	4	3	2	1	5	5
I/7 pak.			5	4	3	2	1	5	5
II/7 pak.			5	4	3	2	1	5	5

16 SBPanc.(pol.)

	PS									PR
3 p.panc	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
5 p.panc	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
14 puł	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
16 p.drag.				7	6	5	4	3	2	1	10
Sztab								3	2	1	10

2 BPanc.(pol.)

	PS										PR
4/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
6/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
1 puł/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
Sztab								3	2	1	10

I KA (kan.)

Wprowadzanie posiłków:
16 SBPanc – wchodzi do gry z zachodniej krawędzi planszy na polu 1006.
Jednostki II KA (pol) – wchodzą do walki z krawędzi planszy pomiędzy polami 1112-1101-2008.
5 DPanc – wchodzi do gry z zaschodniej krawędzi planszy pomiędzy polami 1006-2006.

Utracone punkty siły należy odpisywać sobie w tabelach.

5 DPanc. (kan.)

	PS									PR	ZO
2/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
5/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
9/5	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
PR/11						5	4	3	2	1	10	
CBH/11						5	4	3	2	1	10	
IRC/11						5	4	3	2	1	10	
4PLDG/12						5	4	3	2	1	10	
LRSR/12						5	4	3	2	1	10	
WR/12						5	4	3	2	1	10	
11 PLF									2	1	10	
12 PLF									2	1	10	
I/8						5	4	3	2	1	8	5
II/8						5	4	3	2	1	8	5
I/17						5	4	3	2	1	5	5
II/17						5	4	3	2	1	5	5
3 Rozp.							4	3	2	1	22	
4 p-panc.								3	2	1	8	
5 p-lot..									2	1	8	
Sap.							4	3	2	1	10	
sztab								3	2	1	10	

LOTNISKO SKIDRA

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

LOTNISKO BULFSDORF

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

Zadanie 15

W sylwestrową noc 1994 roku przy temperaturze -20 stopni dowództwo niemieckiego XII KA (1 i 12 DP) wydało rozkaz do ataku na miasto Korlen w celu uchwycenia przepraw przez rzekę i ich jak najszybszego zniszczenia. Rozkaz taki podyktowany został sytuacją, w której Niemcy spodziewając się rychłego natarcia aliantów postanowili zniszczyć most w Korlen by nie dopuścić w ten sposób do przerzucenia ciężkiego sprzętu przez rzekę. Bardzo istotną rzeczą mającą wpływ na mobilność wojsk stron walczących jest fakt, że rzeki pokryte są grubą warstwą lodu po którym bez problemu mogą przejeżdżać lekkie wozy bojowe (przy takim przekroczeniu rzeki wydaje się tylko 1 dodatkowy punkt ruchu - bez względu na typ jednostek). Opcja ta nie dotyczy czołgów, artylerii średniej i ciężkiej oraz dział pancernych).

Sytuacja na polu walki wygląda następująco: batalion strzelców wyborowych z 22 BPanc. (7 DPanc.) zajął pozycje obronne w Górach Północnych blokując tym samym drogi z miasta na zachód, 5 QQR/131 obsadził szczyt i podnóże Góry Erebus, na południe od niego znajduje się 12 PLF (5 DPanc.) – zmotoryzowana kompania ckm. W okolicach Mehr znajdują się elementy 7 brytyjskiej DPanc. wraz z 25 Rozpoznawczym regimentem pancernym z I KA (kanadyjskiego). W samym Korlen znajduje się 51 RTR (Royal Tank Regiment), zaś na wschód od niego zajął pozycje 7 QQR/131. Z położenia wojsk alianckich wynika, że nie są przygotowane do obrony lecz raczej przygotowują się do ataku. I właśnie na tak ustawionych aliantów ma wyjść atak całej 12 niemieckiej DP. Jako gracz reprezentujący stronę niemiecką masz za zadanie:

- opanować i zniszczyć most w Korlen,
- opanować szczyty Gór Północnych (pola oznaczone kolorem czerwonym),
- nie dopuścić na własne tyły wojsk alianckich

Tabela ruchów

jednostka		pole początkowe	nr ruchu	pole walki w ruchu	pole końcowe	pole pościgu
I/27	12					
II/27	12					
III/27	12					
I/48	12					
II/48	12					
III/48	12					
I/89	12					
II/89	12					
III/89	12					
I/12 AR	12					
II/12 AR	12					
III/12 AR	12					
IV/12 AR	12					
12 p-panc.	12					
p-lot.	12					
Sap.	12					
12 Rozp.	12					
Sztab 12DP						
Sztab XII KA						
Flak XII KA						
		pole atakowane				
1 L.S.						

Kolejność ataków

jednostka atakowana		jednostka atakująca
25 Rozp.	I	
4 p-panc.	5	
51 RTR		
5 QQR	7	
6 QQR	7	
7 QQR	7	
11 PLF	5	
12 PLF	5	
I/4 CLY	7	
II/4 CLY	7	
III/4 CLY	7	
II/10 pac.	II	

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

15

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

Przyznane punkty: **maksimum**

- Za zniszczenie jednostki alianckiej 2p .... 24 p
- Za zniszczenie mostu w Korlen .... 10 p
- Za niedopuszczenie oddziałów alianckich na własne tyły . 10 p
- Za opanowanie każdego pola miejskiego 1p .... 10 p
- Za opanowanie każdego z pól górskich 2p .... 8 p

suma 62 pkt

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Niemcy

Jednostki niemieckie wchodzą na planszę na dowolne pola zachodniej krawędzi (z lewej strony).

Uwaga:

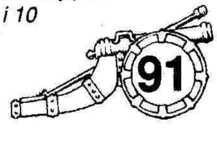
Niemcy dysponują jedną jednostką lotnictwa szturmowego.

Alianci

I/4CLI/22	7	1337
II/4CLI/22	7	1338
III/4CLI/22	7	1347
51 RTR		1361
5 QQR/131	7	1381
6 QQR/131	7	1428
7 QQR/131	7	1386
12 PLF	5	1383
11PLF	5	1399
4 p-panc.	5	1413
25 Rozp.	5	1430
II/10 pac	II	1429

Uwaga:

Rzeki mimo że mają minimalny wpływ na ruch w walce dają obrońcy normalny modyfikator +1.Rozwiązanie zadań 9 i 10



Zadanie 16

Pod koniec kwietnia 1945 roku jednostki alianckie opanowały większość terenu Niemiec, rozpoczynając operacje okupacyjną. Jednak w większych obszarach i górskich ukrywają się dość pokaźne oddziały Wehrmachtu. Ich podstawowym zadaniem jest przerywanie dróg zaopatrzenia, magazynów (baz zaopatrzenia) i niszczenie jednostek tyłowych. Głodni i osłabieni Niemcy nie stanowią większego niebezpieczeństwa dla alianckich jednostek liniowych w normalnej walce, gdy jednak dochodzi do walki w nocy na obszarze doskonale znanym przez Niemców może dojść do poważnych kłopotów. Waszym zadaniem (reprezentujecie stronę niemiecką) jest przecięcie linii zaopatrzenia aliantów w jak największej ilości miejsc (posiadanie kontroli nad polami przez które przebiega droga, po fazie ruchu aliantów).Pamiętajcie jednak, że Wasze wojska są osłabione (bataliony piechoty posiadają tylko 3 punkty siły).

Przyznane punkty: **maksimum**

Za zniszczenie liniowej jednostki alianckiej 3 p .... 36 p
Za zniszczenie jednostki transportowej 4 p .... 8 p
Za przecięcie drogi w którymkolwiek miejscu (i utrzymanie tej sytuacji aż do zakończenia fazy aliantów) .... 5p .... 15 p
Za zajęcie pola miejskiego 1 p .... 10 p

suma 69 pkt

Tabela ruchów

jednostka		pole początkowe	nr ruchu	pole walki w ruchu	pole końcowe	pole pościgu
I/27	12					
II/27	12					
III/27	12					
I/48	12					
II/48	12					
III/48	12					
I/89	12					
II/89	12					
III/89	12					
I/12 AR	12					
II/12 AR	12					
III/12 AR	12					
IV/12 AR	12					
12 p-panc.	12					
p-lot.	12					
Sap.	12					
12 Rozp.	12					
Sztab 12DP						

Kolejność ataków

jednostka atakowana		jednostka atakująca
25 Rozp.	I	
4 p-panc.	5	
51 RTR		
5 QQR	7	
6 QQR	7	
7 QQR	7	
11 PLF	5	
12 PLF	5	
I/4 CLY	7	
II/4 CLY	7	
III/4 CLY	7	
II/10 pac.	II	

16

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

....

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo.
Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Alianci		
7 QQR/131	**7**	1314
25 Rozp.	**I**	1324
5 QQR/131	**7**	1340
6 QQR/131	**7**	1348
11 PLF,12 PLF	**5**	1362
II/10 pac	**II**	1418
4 p-panc.	**5**	1418
51 RTR		1428

Niemcy		
I/27	**12**	1338
II,III/27	**12**	1326
I/12 AR	**12**	1326
I,II,III/48	**12**	1357
12 Sap.	**12**	1380
I,II,III/89	**12**	1389
12 p-lot	**12**	1382
Rozp.	**12**	1382
Sztab 12 DP		1382
Sztab XII KA		1382
II/12 AR	**12**	1357
III,IV/12 AR	**12**	1389

Uwagi

5 QQR i 6 QQR znajdują się w transporcie samochodowym, przez co podlegają zasadom walki jednostek transportowych.

	PS	PR	ZO
51 RTR	11	7	0
5 QQR/131	5	10	
6 QQR/131	5	10	
7 QQR/131	5	10	
1 CLY/22	1	10	
2 CLY/22	1	10	
3 CLY/22	1	10	
11 PLF	2	10	
12 PLF	2	10	
4 p-panc	4	10	
25 Rozp	5	22	
II/10 pac	7	5	7

12 DP

	PS	PR	ZO
I/27	5	5	
II/27	5	5	-
III/27	5	5	
I/48	5	5	
II/48	5	5	
III/48	5	5	
I/89	5	5	
II/89	5	5	
III/89	5	5	
12 Rozp.	4	22	
Sap.	4	8	
12 p-panc	2	8	1
12 p-lot	2	8	
I/12 AR	5	5	5
II/12 AR	5	5	5
III/12 AR	5	5	5
IV/12 AR	6	5	6
Sztab		10	

LISTY

Czy podczas kontrataków nasza jednostka musi atakować silniejszego przeciwnika? (Aleksander Dreczka)

Kontrataki nie są obowiązkowe. To, kogo się atakuje, zależy zarówno od nas, jak i od naszego przeciwnika – to on wyznacza, jakie jednostki będziemy musieli atakować.

Czy nadsyłając zadania już rozwiązane w numerach MiM zostaniemy sklasyfikowani, a jeżeli tak, to czy należy je nadsyłać na adres Pięciolinii... czy na adres Puszczyka... (Karol Mielcarek)

Zadań rozwiązanych w MiM nie należy przysyłać, bo przecież, jeżeli ktoś zna wyniki, może bez większych trudności rozwiązać zadanie nie popełniając żadnych błędów związanych z ryzykiem. Zadania należy przysyłać na adres podawany na stronie z kartami jednostek.

Wchodząc na planszę wydaje się jeden punkt ruchu za samo postawienie żetonu na planszy (bez względu na teren, na jakim się staje – nie dotyczy to terenów niedostępnych)

Walkę ogniową można prowadzić tylko jeden raz jedną jednostką w jednym etapie.

W jaki sposób teren i umocnienia polowe oddziaływują na wynik samodzielnych ostrzałów artyleryjskich (w tym i nawał) (Jarosław Banachowicz)

Zarówno modyfikator terenu jak i umocnień polowych przesuwa kolumnę, w której poszukujemy wyniku na korzyść oddziału ostrzeliwanego.

Po co atakować większą ilością artylerii niż 8 jednostek (J.B.)

W sytuacji gdy przeciwnik zajmuje teren np górski i jest dodatkowo umocniony, strzelając 8-mioma jednostkami, wyniku poszukujemy nie w 8-ej kolumnie, a w 5-ej.

Czy wpływ terenu na walkę kumuluje się? (Rafał Przondo)

Oczywiście, że tak.

Czy dodatni wpływ dowództw uwzględniany jest nawet wtedy, gdy jednostka oddzielona jest od sztabu wrogimi jednostkami? (R.P.)

Tak

Czy lotnictwo myśliwskie npla ma wpływ na nasze lotnictwo szturmowe przydzielone do jednostek lądowych? (R.P)

Tak

W zadaniu nr 8 artyleria stała na bagnach – przecież jest zabronione.

Był to błąd korekty zadania.

Czy przy desancie morskim jednostki walczą połową siły czy całością? (Radek Kowalewski)

Jeżeli atak przeprowadzany jest bezpośrednio z barek desantowych, to walczymy 1/4 posiadanych punktów siły. Jeżeli zaś jednostki walczą bezpośrednio po zejściu na ląd (zeszły w strefę kontroli oddziału przeciwnika) to walczymy połową posiadanych punktów siły.

Czy jeżeli w pościgu uczestniczą jednostki zmotoryzowane, to czy mogą w ten sposób pokonywać rzeki? (Szymon Jóźwiak)

Oczywiście, że nie mogą. Żadna jednostka nie może wchodzić na teren niedostępny dla niej nawet w pościgu czy w ucieczce. Pokonywanie przeszkód wodnych przez jednostki zmotoryzowane opisane jest w rozdziale pt. „Pokonywanie przeszkód wodnych z marszu"

Czy morskie wsparcie artyleryjskie biorące udział w nawale musi sprawdzać swą celność? (Jarosław Banachowicz)

Artyleria morska strzelając w jakiejkolwiek fazie musi sprawdzać swoją celność.

Czy w zadaniach można przeprowadzać nawały mimo iż nie posiada się dowództwa korpusu? (J.B.)

Oczywiście można, ale należy posiadać co najmniej trzy odpowiednio silne jednostki artylerii.

Jeśli oddział prowadzący walkę ogniową strzela do stosu, to czy taką walkę rozlicza się tylko raz, czy też straty zadawane są kilku jednostkom na raz? (J.B.)

Jednostka prowadząca walkę ogniową strzela tylko jeden raz i tylko do jednej jednostki. To, która jednostka poniesie w wyniku takiego ostrzału straty, zależy tylko od gracza „ostrzeliwanego".

Co oznacza powodzenie w „ataku z zaskoczenia"? (J.B.)

Oznacza ucieczkę obrońcy o jedno lub dwa pola i zajęcie danego terenu przez atakującą jednostkę rozpoznawczą.

Jeżeli w danej walce uczestniczą jednostki z kilku dywizji czy brygad, a w pobliżu znajduje się dowództwo tylko jednej z nich, to czy oddziaływuje modyfikator „wpływu dowództwa"? (J.B.)

Jeżeli wśród jednostek atakujących znajduje się więcej (licząc w punktach siły) jednostek należących do sztabu stojącego w pobliżu, to modyfikator ten uwzględniamy, Jeżeli zaś więcej jest jednostek z innej dywizji (tej bez obecnego sztabu), to modyfikatora nie uwzględniamy.

Czy w starszych zadaniach można uwzględniać zasady z nowszych numerów? (J.B.)

Niestety nie można. Przypuśćmy, że pan X rozwiązał zadania zgodnie z regułami wydanymi „do" nr 10, zaś Pan Y poznał więcej tajników, gdyż rozwiązał zadania znając więcej szczegółów, opublikowanych już w nr 11.

Poszukuję graczy. Wojciech Jurga (lat 15), 64-000 Kościan, oś Jagiellońskie 42/4

Awizujemy powstanie nowego klubu. Adres kontaktowy: Aleksander Dreczka 98-300 Wieluń, oś. Stare Sady 6/8

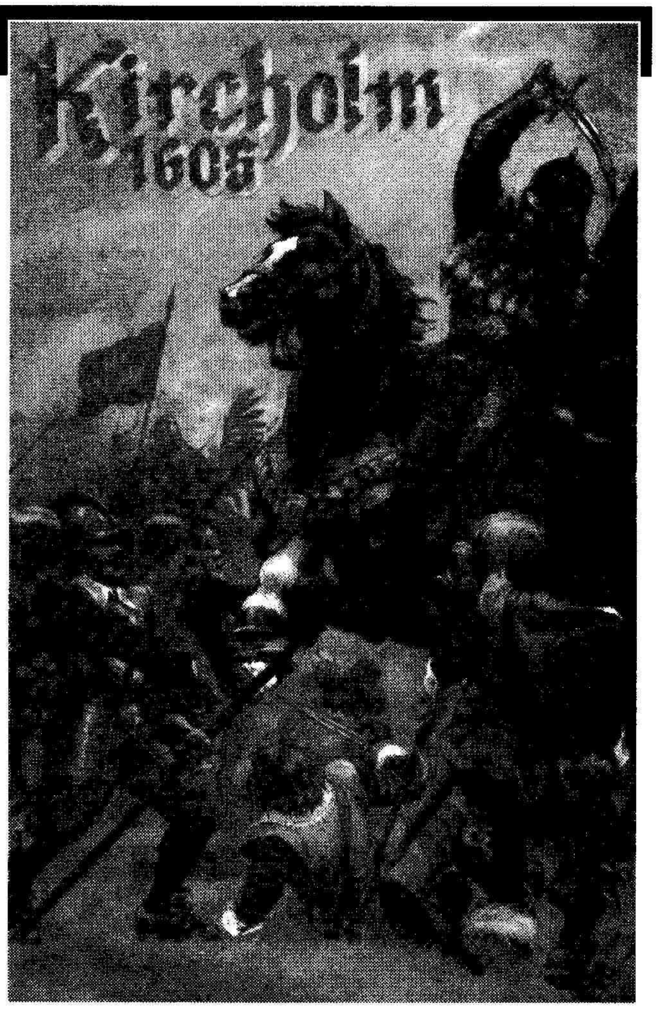
Warszawski Klub Gier Strategicznych: Marcin Nietrzebka, Warszawa, ul Gotarda 5/11

Klub Miłośników Gier Strategicznych w Świdnicy Śląskiej. Adres kontaktowy: Paweł Radecki ul. Jasińskiego 6/7 58-105 Świdnica Śląska



OKO STRATEGA

„Kircholm 1605"



Wojenne gry planszowe należą do jednej z niewielu dziedzin, w której polscy twórcy są stosunkowo niezależni od nurtów zachodnich. Nie istnieje potrzeba tłumaczenia czy też kupowania licencji gier zagranicznych, gdyż rodzima produkcja dorównuje im pod względem jakościowym. Polski miłośnik gier wojennych ma niemały wybór gier osadzonych w realiach różnych epok historycznych, dotyczących bitew toczonych zarówno na frontach obcych jak i tych, w których występowały oddziały polskie.

Jedną z najnowszych gier wojennych polskiej produkcji wartych szerszego omówienia jest gra firmy „Dragon" pt. „Kircholm 1605". Gra przedstawia jedną z największych bitew wojny o Inflanty, w której trzykrotnie liczniejsze oddziały szwedzkie zostały pokonane przez wojska Rzeczypospolitej pod wodzą hetmana Karola Chodkiewicza.

Gra została opracowana w skali chorągwi, roty; jeden heks odpowiada pięćdziesięciu metrom terenu rzeczywistego; jeden etap odpowiada ok. 10 minutom czasu rzeczywistego.

Forma: Pod względem formy gra stoi – jak wszystkie gry „Dragona" – na dość wysokim poziomie. Duża lakierowana plansza z naniesioną siatką heksów zawiera symbole wszystkich charakterystycznych elementów terenu. Żetony wykonane są na grubej, także lakierowanej tekturze; wymagają niestety pocięcia i sklejania. Okładka gry dowodzi jednak, że najlepsze dni okładek „Dragona" należą już do przeszłości. Rysownik nie był zainteresowany realizmem rysunku. Znajdujący się na pierwszym planie szarżujący husarz zamierza się pałaszem na... nie wiadomo kogo. Szarża polskiej husarii nie robi jak się wydaje większego wrażenia na szwedzkich piechurach – krzątają się wokół, jakby nie zauważając grożącego im niebezpieczeństwa.

Treść: O ile forma gry, tj. jakość pudełka, żetonów i planszy nie budzi specjalnych emocji, to zawartość księgi zasad wymaga specjalnego komentarza. Dostrzegamy znaczne zmiany w systemie walki w porównaniu z grą „Wiedeń 1683". O wyniku bitwy nie decyduje już czysty przypadek (rzut kostką). Znaczenie elementu losowego zostało w „Kircholmie" silnie ograniczone. Twórca dał graczowi wiele instrumentów, dzięki którym ten, może racjonalnie kreować przebieg rozgrywki. Jak się wydaje najbardziej istotną innowacją w systemie jest wprowadzenie zmiennych szyków oddziałów. Dzięki temu kawaleria może uchronić się przed skutkami działania broni palnej tworząc szyki rozwinięte, bądź maksymalnie wykorzystać siłę przełamującą szyku zwartego. Z kolei piechota może ugrupować się bądź w szyk strzelecki, bądź obronny. Kolejnym ciekawym elementem gry jest wprowadzenie trzech poziomów sprawności bojowej. Dzięki temu gracze zmuszeni są do wydzielenia odwodów, które mogą być użyte w decydującym momencie gry. W grze występują trzy scenariusze (dwa historyczne i jeden dowolny). W pierwszym scenariuszu historycznym przedstawione jest rozstawienie wojsk obu stron przed rozpoczęciem bitwy. Wojska rozmieszczone są na liniach wzgórz po przeciwnych stronach planszy. Początkowa część tego scenariusza ogranicza się do ruchów taktycznych (żaden z graczy nie ma motywacji aby być stroną atakującą). Drugi scenariusz historyczny przedstawia ustawienie stron tuż przed rozpoczęciem historycznego starcia. Wojska szwedzkie ugrupowane są w dwóch rzutach, przez co znajdują się w stosunkowo niekorzystnej sytuacji taktycznej. Scenariusz ten jest chyba najłatwiejszy do wygrania dla strony polskiej. Może tu dojść do historycznego rozstrzygnięcia bitwy.

Trzeci scenariusz zezwala na dowolne rozstawienie oddziałów obu stron na planszy. Nie podane jednak zostały kryteria, według których ustalana ma być kolejność rozstawiania żetonów. Jak się wydaje niezłym rozwiązaniem jest, aby gracze rozmieszczali żetony bez możliwości obserwowania ustawienia przeciwnika. Zmuszałoby to każdego z nich do wcześniejszego opracowania taktyki, a jednocześnie do przewidywania ruchów przeciwnika.

Ogólnie system walki zastosowany w „Kircholmie" uznać można za najbardziej dojrzały spośród dotychczas zastosowanych w grach „Dragona". Wprawdzie stopień komplikacji systemu sprawia trudności w przyswojeniu sobie przepisów, jednak w dość dobry sposób symuluje realia siedemnastowiecznego pola bitwy. Autor szczególny nacisk położył na manewr i współdziałanie różnych rodzajów broni. Jedynym zastrzeżenie do systemu walki – a właściwie do sposobu zredagowania instrukcji – może być chaos panujący w przepisach. Gracz zmuszony jest kilkakrotnie przeczytać księgę zasad, zanim będzie mógł zabrać się do rozgrywki.

Kolejna uwaga przeznaczona jest dla graczy znających grę „Grunwald", oni bowiem będą mieli największe problemy w przyzwyczajeniu się do nowego systemu ukierunkowania i ruchu oddziałów zastosowanego w „Kircholmie". Pewien postęp zaobserwować można w spójności przepisów. Stosunkowo mało jest niejasności wymagających od graczy samodzielnej interpretacji.

Tym wszystkim, którzy mają ambicję powtórzyć sukces Chodkiewicza w wojnie o Inflanty (a uprzedzam, że nie jest to łatwe) z czystym sumieniem polecam grę „Kircholm 1605".

cena 115 000 zł

Marcin Nietrzebka

Kircholm 1605	
Forma	4
Realia	5
Ogólnie	5

Typ jedn.	Siła maks.-min.	
	Lotnictwo bombowe	5-5
	Lotnictwo transportowe	5-5
	Lotnictwo szturmowe	5-5
	Lotnictwo rozpoznawcze	5-5
	Lotnictwo myśliwskie	5-5
	Spadochroniarze	7-5
	Saperzy spadochronowi	4-3
	Artyleria spadochronowa	5-4
	Artyleria przeciwpancerna spadochronowa	2-2
	Strzelcy alpejscy	5-4
	Artyleria ciężka	7-5
	Baza zaopatrzeniowa	5-5

Alianci

Typ jedn.	Siła maks.-min.	
	„Shermany-Firefly" w Dywizjach Pancernych	11-7
	Jednostki zmotoryzowane w Dyw. i Bryg. Pancernych	7-5
	Zmotoryzowane jednostki przeciwpancerne	6-4
	Bataliony ckm w Dywizjach Piechoty	6-4
	Artyleria zmotoryzowana w Dywizjach Pancernych	6-4
	Korpuśna artyleria średnia	7-5
	Shermany w Dywizjach i Brygadach Panc.	10-7
	Pancerne jednostki rozpoznawcze	6-4
	Zmotoryzowane jednostki rozpoznawcze	4-3
	Piechota	5-4
	kompanie ckm w Dywizjach Pancernych	2-2
	„Churchille" w Brygadach Pancernych	11-7
	Saperzy	4-3
	Spadochroniarze	7-6
	Artyleria przeciwpancerna szybowcowa	2-2
	Artyleria szybowcowa	3-2
	Saperzy spadochronowi	2-2
	Bazy zaopatrzenia	5-5
	Komandosi	4-3
	Strzelcy wyborowi	3-2
	Jednostki transportowe	1-1
	Artyleria ciężka	7-6
	Lotnictwo transportowe	5-5
	Lotnictwo myśliwskie	5-5
	Jednostki desantowe	2-2
	Morskie wsparcie artyleryjskie	8x2-8x2
XXXX	Sztab Armii	4-3
XXX	Sztab Korpusu	4-3
XX	Sztab Dywizji	4-3
X	Sztab Brygady	2-2
	Artyleria przeciwlotnicza	5-4
	Artyleria w Dywizjach Piechoty	5-4
	Artyleria przeciwpancerna	2-2
	Lotnictwo szturmowe	5-5
	Lotnictwo rozpoznawcze	5-5
	Lotnictwo bombowe	5-5
	Piechota szybowcowa	7-5
	Rozpoznawcze jednostki spadochronowe	2-2
O.D.	Oddziały dywersyjne	1-1

Symbole jednostek walczących w systemie „Battle 1943-45"

Na Wasze prośby publikujemy symbole wojsk uczestniczących w potyczkach i bitwach rozgrywanych w systemie „Battle 1943-1945". Dzięki tej publikacji będziecie mogli tworzyć własne jednostki (brygady, dywizje, korpusy, armie). Istnieje tylko jedno ograniczenie, otóż siła żadnej z utworzonych przez was jednostek nie może przekroczyć „maksymalnej siły oddziału" i nie może być mniejsza od jego „siły minimalnej". Dlatego też obok każdego symbolu jednostki umieściliśmy punktacje minimalną i maksymalną. Punktacja została określona w ten sposób po to, by ograniczyć ilość oddziałów uczestniczących w grze. I tak przykładowo nie można utworzyć batalionu polskich czy też amerykańskich Shermanów o sile większej niż 10 ps lub mniejszej niż 7 ps. Dotyczy to również strony niemieckiej, gdzie nie można tworzyć jednostek (np. Panter) o sile większej niż 15 ps lub 16 ps dla jednostek SS (bo jednostki SS są zawsze silniejsze o 1 ps od zwykłych jednostek liniowych Wehrmachtu).

Jak tworzyć własne wojska

Pierwszym i podstawowym warunkiem utworzenia własnej armii, korpusu, dywizji czy brygady jest informacja, z ilu punktów siły może się ona składać maksymalnie. I tak armia może składać się z jednostek o łącznej sile 1000 punktów siły, Korpus to maksymalnie 500 ps, Dywizja – 120 ps (niemieckie dywizje pancerne SS mogą składać się ze 150 ps, Brygada - 50 ps).
O tym, jak będą zbudowane Wasze dywizje, korpusy czy armie, zdecydujecie sami. Nie musicie sugerować się publikowanymi przez nas schematami organizacyjnymi, możecie improwizować do woli. Oto przykład takiej improwizacji:

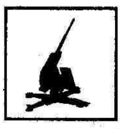
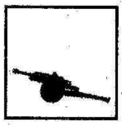
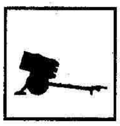
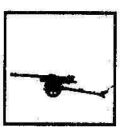
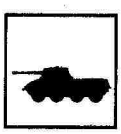
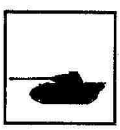
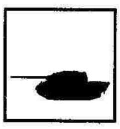
Pomorska Brygada Pancerna

– sztab	2 ps
– 1 Koszaliński batalion pancerny	10 ps
– 2 Gdański batalion pancerny	10 ps
– 3 Elbląski batalion pancerny	10 ps
– 1 dywizjon p-panc.	4 ps
– 1 batalion saperów zmotoryzowanych	3 ps
– 1dywizjon artylerii zmotoryzowanej	4 ps
maksymalnie	**50 ps**

Przypominamy o jeszcze jednym ograniczeniu (mamy nadzieje że jak najbardziej logicznym), nie można umieszczać w jednej armii jednostek obydwu stron konfliktu. przykładowo nie można utworzyć armi składającej się z niemieckich jednostek grenadierów pancernych wspieranych przez brytyjskie Shermany, czy też panzerfaustów w brytyjskich jednostkach spadochronowych. Jeżeli ktoś zdecyduje się że będzie rozgrywał bitwy stroną niemiecką to tylko z jednostek niemieckich będzie mógł stworzyć wojsko. W przypadku aliantów mozliwe jest tworzenie armii z wojsk kilku nacji walczących po stronie sprzymierzonych (np Brytyjczycy, Polacy, Amerykanie czy też Francuzi, Australijczycy). Jednak brygady i dywizje muszą być jednonarodowe.
Oprócz wojsk lądowych w skład Waszej armii wchodzić może 10 dowolnych jednostek lotniczych (nie bazujących na lotniskach znajdujących się na planszy).
Jeżeli chodzi o jednostki morskie to ich maksymalna siła wynosi 50 punktów siły.
w dzisiejszym numerze przedstawiamy jednostki alianckie (bez amerykanów) i niemieckie. W kolejnych numerach MiM opublikujemy symbole wojsk amrykańskich, japońskich, włoskich, rosyjskich.
Zapraszamy więc do tworzenia własnych armii i sprawdzenia ich w działaniu w konfrontacji z innymi graczami. Dodatkowo będziecie mogli wykorzystywać Swe armie w scenariuszach gdyż od numeru V podawać będziemy maksymalną siłę wojsk w nich uczestbniczacych. Podamy też sumy sił dla scenariuszy archiwalnych.

Wojciech Zalewski

Niemcy

Typ jedn.	Siła maks.-min.	
	Artyleria przeciwlotnicza lub przeciwpancerna	5-3
	Artyleria polowa	5-4
	Panzerfausty	5-4
	Artyleria rakietowa	5-4
	Artyleria przeciwpancerna	5-4
	Artyleria przeciw-pancerna w Dyw. Grenadierów Panc.	6-4
	Tiger II	21-19
	Hummel	7-6
	Grenadierzy pancerni	7-6
	Jednostki rozpoznawcze w dywizjach pancernych	6-4
	Pantera	15-13
	Jagdtiger	15-13
	Pz IV	12-10
	Artyleria przeciwlotnicza w Dyw.Pan. i Dyw.Gren.Panc.	4-3
	Stug III	6-5
	Piechota	5-5
	Strzelcy wyborowi	2-2
	Jednostki rozpoznawcze w Dywizjach Piechoty	4-3
	Stug IV	12-10
	Jednostki transportowe	1-1